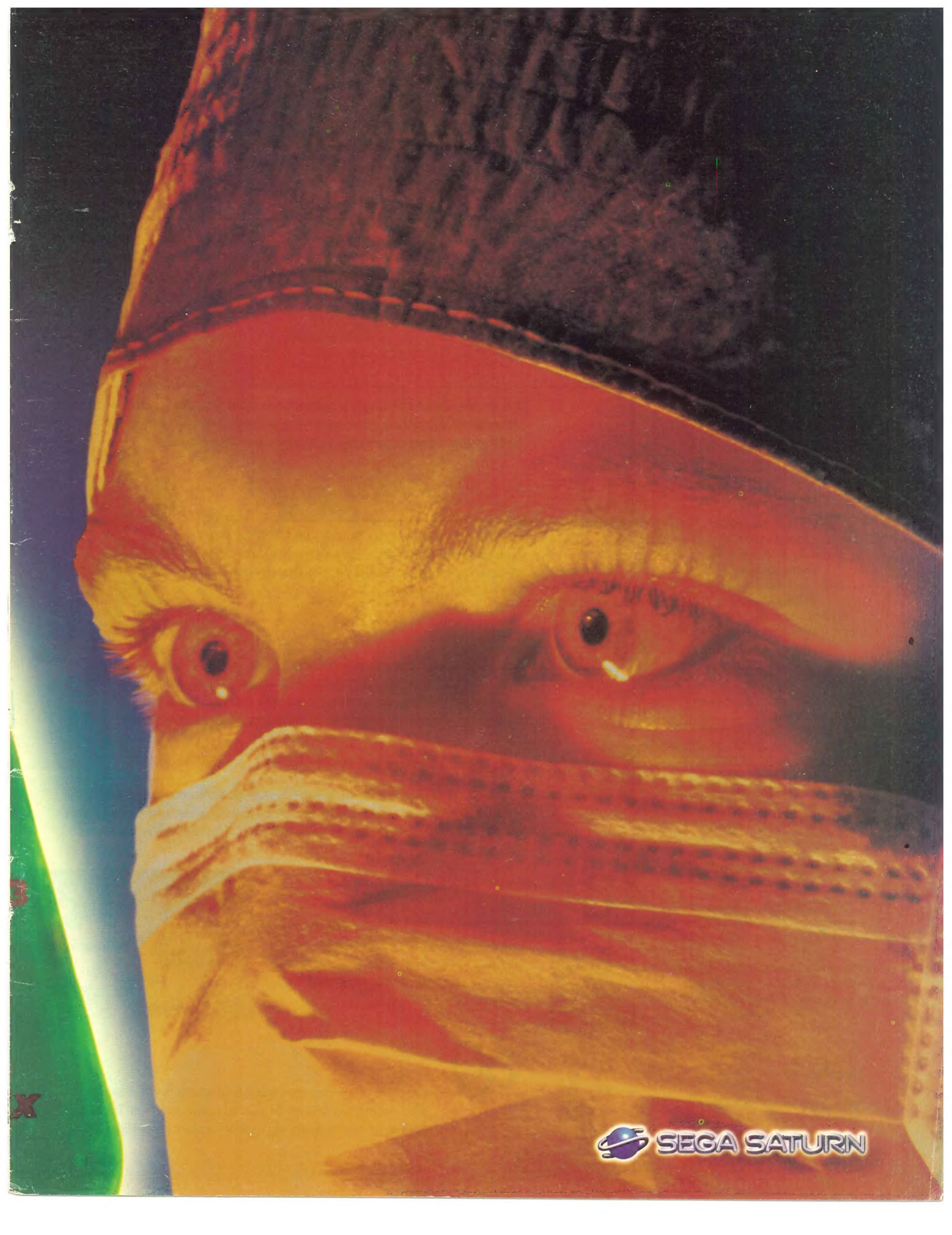


Año VI - Nº 68 - 695 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos para consolas
Fighters MegaMix
Rally Cross
Killer Instinct Gold
Bubsy 3D
y todos los títulos que se acercan
BIG IN JAPAN
Especial Juegos de Rol
HOBBY PRESS
«ISS 64» e «ISS Pro»,
el mejor fútbol en N64 y PlayStation
CAMPEONES
Visitó nuestra redacción
Jugamos con Roberto Carlos a los últimos simuladores de fútbol
8 426239 010016 00068

ADVERTENCIA:
ESTOS PRODUCTOS SON ALTAMENTE ADICTIVOS

SEGA SATURN < 97

TOURING CAR
LAST BRONX
QUAKE
SCUD RACE
VIRTUA FIGHTER
DUKE NUKEM
FORMULA KARTS
FIGHTERS MEGAM


SEGA SATURN



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)

Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Roberto Lorente, Olga Herranz,
E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por

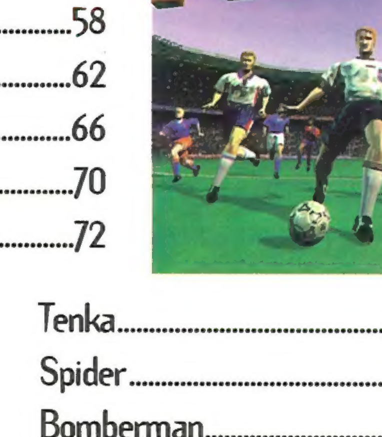


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 68 - Mayo 1997



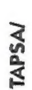


INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
PRO





¿SUPE
NO
NAD



Cuando una consola es dos veces más potente y tres veces más rápida que las demás, podemos afirmar que es claramente superior.
Si además esa consola incorpora un revolucionario mando con joystick analógico y cuatro entradas para mandos, entonces es infinitamente superior.
No obstante, si a todo esto unimos que cuenta con el mejor videojuego del mundo: Super Mario 64 y una impresionante lista de lanzamientos como Star Wars, Wave Race 64, International Superstar Soccer 64, Super Mario Kart 64, Killer Instinct Gold, Zelda y Starfox 64, entre otros, debemos confirmar que es extraordinariamente superior.
Esa consola es de Nintendo, no hablemos más.
Nintendo 64, no hay nada superior.

RIOR?
O HAY
DA SUPERIOR

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 bits	32 bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75	33	28
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores video-juegos del mundo (Super Mario 64...)

EFECTOS GRÁFICOS	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO



* Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
* Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
* Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
* Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varie.
* Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.



TAPSA/

¿COMPET

"El mejor juego que jamás hemos visto."
Hobby Consolas.

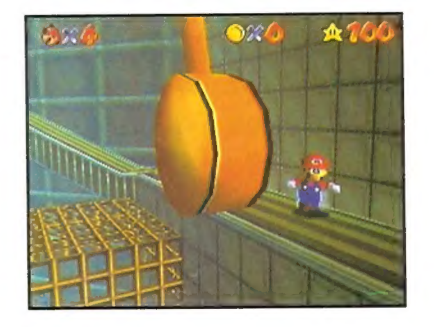
"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.

"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.



Nintendo 64 presenta Super Mario 64.







ENCIA?

NO HAY COMPETENCIA







• © 1996 LUCASFILM LTD. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. *STAR WARS* IS A REGISTERED TRADEMARK AND *SHADOWS OF THE EMPIRE* IS A TRADEMARK OF LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
• KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.

ESTO NO ES TODO

Es sólo el principio.

Super Mario 64. Star Wars: Shadows of the Empire.
Wave Race 64. Pilotwings 64.

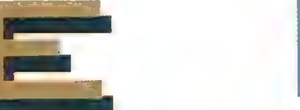




EDITORIAL

El fútbol en nuestro país es mucho más que un deporte. Es un acontecimiento social que genera todo tipo de pasiones, que nos mantiene en vilo durante horas delante del televisor, y que se convierte en el principal tema de conversación cada lunes después de otra emocionante jornada. Como en Hobby Consolas no somos ajenos a ello, cada vez que se avecina una avalancha de lanzamientos balompédicos, nos gusta ofreceros algo realmente especial. Esta vez hemos invitado a nuestra redacción a uno de los mejores jugadores del mundo, para disfrutar junto a él "echando unas partiditas". La visita de Roberto Carlos ha supuesto todo un acontecimiento para nosotros, y esperamos que hasta vuestras casas llegue la enorme simpatía de este personaje, y los fantásticos juegos de fútbol que están a punto de llegar os sepan todavía un poco mejor.

Claro, que si a alguno de vosotros no le gusta el fútbol (¿de verdad hay alguien?), siempre podéis alucinar con el nuevo vídeo de Dragon Ball, los juegos de rol que nos llegan desde Japón, el sensacional torneo de lucha que ha preparado Sega, o el especial Otaku Manga erótico. Que no se diga que no os tenemos contentos a todos.





MOLA

La tendencia de bajar precios de Sony

Los precios de los juegos, las sucesivas bajadas en los precios de la consola y los periféricos... Sony no deja de plantarle cara al mercado con el mejor sistema posible: facilitar la compra, permitir que el usuario pueda disponer del más amplio catálogo sin hacer pedazos su economía.
Pero no es ésta la única virtud de la multinacional. Está además su política de royalties permite que los precios marcados por las third parties tampoco se salgan de madre manteniendo una media asequible para que todos los propietarios de PlayStation puedan comprar y disfrutar del mayor número posible juegos.
La calidad de la máquina y de los juegos se ve de este modo apoyada por un aspecto tanto o más importante, el coste para el jugador. Quizá sea ésta una de las razones por las que PlayStation se haya llevado la mayoría de los votos en "Los Mejores del 96". Vosotros lo sabréis mejor.

NI FU NI FA

Juzgar a una máquina que aún no está en la calle

A ver si le damos un poco de tiempo al tiempo, porque, de verdad, nos parece demasiado pronto para que empecéis a juzgar e incluso sentenciéis a un periférico como es el 64DD.
Ya habéis empezado a enviarnos cartas en las que protestáis de que si no va a tener buenos juegos, que si sólo se va a programar para 64DD, que si va a ser muy caro, que si... Las informaciones que nos llegan al respecto son todavía demasiado prematuras como para hacer valoraciones de ese calibre, pues este periférico no estará listo en Japón hasta estas Navidades. Calculad en España...
Cuando veamos de verdad cómo funciona os lo contaremos y podréis sacar vuestras propias conclusiones. Mientras tanto, lo mejor es que nos preocupemos de lo que hay. Que ya es bastante.

NO MOLA

Que algunos de vosotros todavía tengáis dudas sobre las valoraciones de los juegos

Todos estamos de acuerdo en que uno de los objetivos más importantes de esta nuestra -y vuestra- revista es informaros acerca de la calidad de los juegos que aparecen en nuestro mercado, de cuáles son realmente buenos y cuáles no lo son tanto, de en qué título merece la pena gastarse esos ahorrillos que tanto os ha costado conseguir. Para ello, tenemos una sección de novedades en la que realizamos una exhaustiva valoración de cada juego, y la acompañamos de un práctico ranking y la opinión de nuestros expertos. Por si fuera poco, al final de las novedades os proporcionamos una lista con los, a nuestro juicio, mejores juegos para cada formato. Pero además, si todavía no lo tenéis muy claro, siempre podéis recurrir al bueno de Yen para que os aconseje sobre qué juego se adapta más a vuestros gustos, o por cuál os podéis decantar si tenéis más de una alternativa. Por esta razón, no nos mola nada que a algunos de vosotros todavía os queden dudas y nos escribáis con cierta indignación por no haber acertado en la compra de un determinado título. Nuestra intención es proporcionaros el mayor número de elementos de juicio para que vuestra elección sea siempre la correcta y, aunque es verdad que en toda valoración siempre influye el gusto de cada uno (y todos podemos equivocarnos), tened por seguro que hacemos todo lo posible para que los buenos y los malos juegos siempre queden en el lugar que les corresponde. Nuestras más sinceras disculpas si alguna vez no lo hemos conseguido







• **Que «Turok» sea tan salvaje, sangriento y gore.**
Calla, calla, que todavía lo censuran...
• **La cantidad de concursos del número anterior.**
Nos vamos a llamar Hobby Concursos.
• **Que haya meses con tantos y tan buenos lanzamientos.**
Lo del mes pasado fue una pasada.
• **Las guías completas: prácticas y, por supuesto, completas.**
Y, por supuesto, guías.
• **«V Rally» para PlayStation: sin comentarios.**
Pero si todavía ni lo habéis visto...
• **Que Bit Managers se esté poniendo las pilas.**
De Game Boy a 32 bits es un buen salto: les deseamos suerte. Aunque, en realidad, se están "quitando" las pilas... (¿comprendéis el chascarrillo?)
• **La caja especial de «Total NBA 97».**
Sólo le falta ser redonda: sería total de verdad.
• **El kit "Net Yaroze".**
A lo mejor mucha gente se anima a empezar a programar videojuegos...
• **«Terranigma»: ¿quién decía que la Super Nintendo estaba muerta?**
Este juego le dará vidilla para unos meses.
• **«Porsche Challenge», pese a sus cuatro circuitos.**
Si tuviera más, sería la bomba.
• **Los precios de Sony**
Sobre todo si siguen bajando.
• **Los "Trucos a la carta".**
Desgraciadamente no podemos contestar a todas vuestras cartas, pero quizás algún día...
• **Comprar una nueva consola.**
Es casi una experiencia religiosa...
• **Que vuelva Dragon Ball en películas y televisión.**
Y en las revistas como HC.
• **El diseño de N64 y, sobre todo, de su pad.**
Original, cómodo, grande y, sobre, todo práctico.
• **El futuro brillante de los videojuegos.**
Así nos gusta, ¡que seáis optimistas!

• **Los rumores sobre el 64DD.**
¡Y si no os los contamos os quejáis de que no os mantenemos informados!
• **Que existan volante y pedales para Nintendo 64 cuando no hay juegos con qué utilizarlos.**
A lo mejor se puede llevar a Mario como si fuera en coche...
• **Algunas de las faltas que tuvisteis el mes anterior: ¿«Turok» para PlayStation?**
Y menos mal que no pusimos Master System...
• **Que en la "Contrapunto" siempre salgan los mismos.**
Pues escribe tú, y listo.
• **Los juegos rebajados son del año de la pera.**
Lo que no significa que sean malos.
• **Que desmintáis rumores de nuevas consolas para que compremos las consolas actuales.**
Tú mismo. A nosotros como si te quieres esperar al año 2015 para comprarte una.
• **«Pilot Wings 64» y «Wave Race 64».**
Estos dos juegos son muchísimo mejores de lo que te piensas.
• **Los pocos juegos que salen para Mega Drive.**
¿Es que ha salido alguno y no nos hemos enterado?
• **Que os auto alabéis tanto**
¿Quienes, nosotros?, ¿cuándo?

• **Que en Sega piensen que es un honor que «Virtua Fighter» sea exclusivo de Saturn.**
¿Y no lo es?
• **Que en el corcho sólo regaléis una calculadora.**
¿Qué quieres? ¿Una Nintendo 64?
• **Que me pase una semana de un lado a otro buscando HC.**
Pues siempre está en el mismo sitio: en el quiosco.
• **Que la gente no se aburra de dibujar a Mario, Sonic y Dragon Ball.**
Sobre gustos...
• **Palabras tan sobadas como "Virtua", "Fighters" y "Street".**
¿Has oído hablar de un juego nuevo que se va a llamar «Pro Virtua Fighters in the Street 64»?
•**El precio de algunos juegos de N64: con lo que valen te puedes comprar dos de PlayStation.**
¡O tres pares de zapatos!
• **Las segundas partes en las que sólo se retocan algunas pequeñas cosas.**
Sí, algunos juegos apenas retocan el título para ponerle un 2.
• **Que haya juegos que salen a la venta y los comentáis dos o tres meses después y viceversa.**
Eso es culpa de las distribuidoras, que cambian las fechas de salida a traición para que nos equivoquemos.
• **El precio de «Turok»: una broma de muy mal gusto.**
Sí, sí, broma...
• **Que sólo haya ferias en Madrid.**
Hay ferias en muchos sitios: en Sevilla acaba de haber una...
• **Sufrir una dictadura "dragonball-maníaca".**
No es una dictadura, es la más pura democracía: la mayoría manda.
• **Que no publiquéis ni uno de mis dibujos.**
Vale, Toriyama. Sigue intentándolo.
• **¡¡¡Net Yaroze 110.000 pts!!!**
Y súmale el PC que es imprescindible.
• **Que no hagan juegos sobre ligarte a chicas y cosas así, ¿No es original?**
Sí, pero es mejor salir a la calle y ligar con chicas -o chicos- de verdad.

SUBEN

• **New Software Center**, el traslado de sus oficinas a Madrid, la contratación de personal especializado, y la distribución de compañías como Acclaim y GTI, la colocan como una de las importantes distribuidoras de software nacional.

• **El Rally** en especial y la velocidad en general que sigue siendo un género dispuesto a evolucionar y a sorprendernos en cada lanzamiento, muy abundantes además

• **Konami** gracias a su inefable «International Superstar Soccer» que con sus versiones para PSX y N64 ha roto ya todos los moldes.

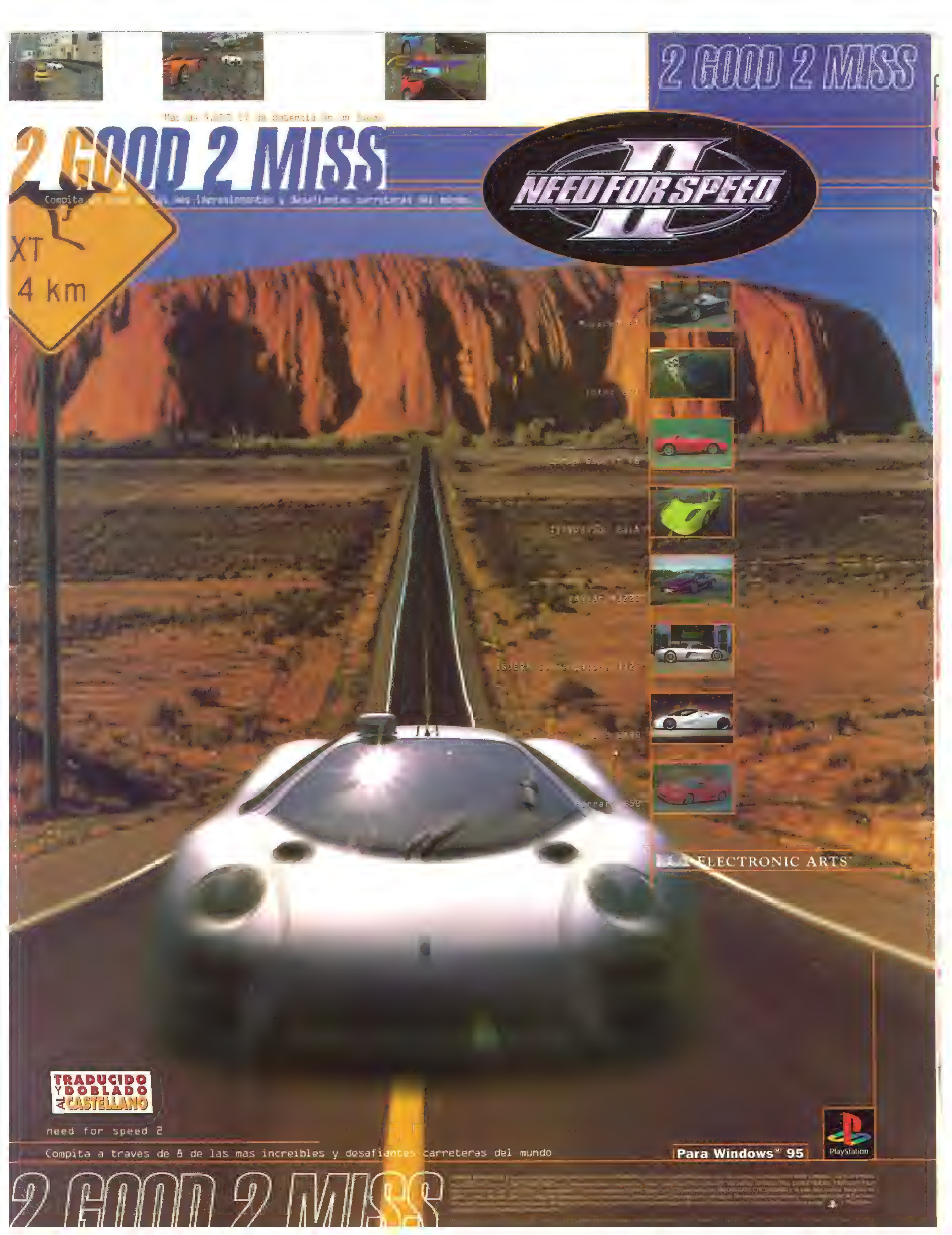
BAJAN

- **Las aventuras, RPG y juegos de estrategia** que, salvo honrosas excepciones, siguen llegando sin traducir discriminando al usuario que no tenga amplios conocimientos de inglés.

- **El género de las plataformas** que no termina de cuajar en las 32 bits, pese a la aparición de juegos como «Crash Bandicoot».

- **Las conversiones de algunas películas de renombre,** que se conforman con aprovechar su "tirón" en el celuloide.

COLABORADORES:
Javier Irure Priego (Navarra), Gogeta de Motril (Granada), Contrabandista Galáctico (Málaga), Un Desconocido, Sergio Cadaveira Carro (La Coruña), Sergi Aguilera (Barcelona), DJ Benny (Córdoba).



2 GOOD 2 MISS
2 GOOD 2 MISS
Compita
XT
4 km
NEED FOR SPEED II
ELECTRONIC ARTS
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
need for speed 2
Compita a traves de 8 de las mas increibles y desafiantes carreteras del mundo
Para Windows® 95
PlayStation
2 GOOD 2 MISS

Moto Racer™

Edita y distrib... Electronic Arts Software ... Arcade Rufino Gonzál... 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 9() Fax. 91-754 52 65
FONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USA... 91-754 55 40

Imágenes de las motos tomadas del juego.

Distribuido por
ELECTRONIC ARTS™

Desarrollado por


KTM 560SX es una marca licenciada por KTM Sportmotorcycle AG. Playstation y ... son marcas de Sony Entertainment Inc.

entrevista

El lateral brasileño estuvo en nuestra redacción disfrutando con los últimos juegos de fútbol.

Roberto Carlos le pega fuerte... a los videojuegos.

Roberto Carlos da Silva ha sabido ganarse a la afición blanca por su asombroso rendimiento en el terreno de juego, pero también por su carácter extrovertido. A pesar de que millones de personas están pendientes de sus movimientos tanto dentro como fuera del campo, el lateral blanco ha demostrado ser una persona sumamente amable y enormemente simpática, algo que nosotros hemos podido comprobar personalmente.

Ya desde las primeras conversaciones telefónicas, Roberto Carlos se mostró tan asequible y cercano como nos habían comentado y lo cierto es que aceptó nuestra invitación con total naturalidad.

No puso ningún inconveniente en que fuéramos a recogerle a la Ciudad Deportiva al finalizar uno de sus entrenamientos y, allí, ante la mirada envidiosa de cientos de aficionados que esperaban impacientes la salida de sus ídolos, nos invitó a subir a su coche. En él nos encaminamos hacia la redacción de Hobby Consolas dispuestos a echarnos unas partidas con los últimos simuladores de fútbol.

En tan sólo unos meses Roberto Carlos se ha convertido en uno de los jugadores más carismáticos del Real Madrid. Eso lo sabéis todos. Pero lo que seguramente no sabíais es que el ídolo brasileño es un experimentado aficionado a los videojuegos, que tiene una PlayStation y que juega a «FIFA 97». En vista de que compartimos el mismo hobby, quisimos invitarle a nuestra redacción, donde nos jugamos con él unas partidas con algunos de los últimos simuladores de fútbol.

¡A jugar! No creáis que Roberto Carlos conoce las consolas sólo de oídas o de haber echado alguna partidita en la máquina de un amigo. Según nos contó, ya desde su época italiana en el Inter de Milán pasaba horas y horas jugando con una Super Nintendo y desde hace varios meses tiene en su casa una Sony PlayStation. **"Siempre me han gustado los videojuegos, me resultan muy divertidos y me ayudan a relajarme cuando no estoy jugando o entrenando".**



Roberto Carlos vivió tan intensamente los goles que consiguió en la consola como si los hubiera conseguido en la realidad.

Es sorprendente comprobar su conocimiento del castellano. Habla nuestro idioma con seguridad y soltura, aunque no puede ocultar su inconfundible acento brasileño.

Para empezar la jornada consolera, le presentamos la nueva Nintendo64 -de la que él ya había oído hablar algo- y uno de los juegos de fútbol que más nos ha impactado en los últimos años, «ISS 64».

"Siempre me han gustado los videojuegos, me resultan muy divertidos y me ayudan a relajarme".

Como os podéis imaginar, no dudó un sólo segundo en escoger el combinado brasileño, mientras que nuestro experto en juegos de fútbol, Manuel del Campo, optó por la selección española. Duelo internacional por todo lo alto.

Rápidamente Roberto Carlos demostró que no es ningún novato en esto de los videojuegos. Apenas fue necesario apuntarle muy por encima la configuración de los botones, para que al instante manejara a su equipo como si llevara varias partidas a sus espaldas.

"Vamos, a tocar, venga, vamos, a jugar". Desde el primer momento se reveló como un auténtico jugón, metiéndose de lleno en el partido, "hablando" con sus jugadores y comentando cada jugada como si se tratara de un partido real. Vamos, como mandan los cánones.

En los primeros compases se olvidó del juego en equipo y prefirió las jugadas individuales, sorprendido por las posibilidades de este juego a la hora de pisar el balón, hacer regates o driblar en carrera. ¿Acaso estaba imitando a Ronaldo? **"Ah, Ronaldo, que grandísimo jugador, cuando tiene el balón en los pies no hay nadie en el mundo tan veloz y tan potente. Es el mejor".** Jamás ha ocultado su profunda admiración por su compatriota del Barça.

El partido fue un acoso constante de la selección española a la portería brasileña (la experiencia es un grado y haber jugado varios partidos antes ayuda bastante), pero los goles no llegaban. Y es que el bueno de Roberto Carlos jugó con una pequeña trampa: antes del comienzo del partido colocó a su portero en el nivel 5 -el más alto- mientras que el de Manuel se quedó en el 3. Las paradas del portero carioca fueron deslumbrantes. **"Qué buen portero tiene Brasil, se nota que está muy concentrado",** dijo el tío con todo el recochineo del mundo.

Para colmo, y demostrando una vez más ser un jugón de pro, se aprovechó de una acción más que discutible para adelantarse en el marcador: con el mayor de los descaros le arrebató el balón al portero español en clara falta y se dispuso a marcar a puerta vacía; sin embargo, se detuvo justo en la línea de gol esperando a que llegara algún rival. Cuando parecía que iba a perder la ocasión, giró a su jugador y marcó un auténtico golazo de tacón. Hubo carcajada general. **"Lo siento, no ha sido mi intención marcar de esta manera".** Ya, ya.

"Los que más me gustan son los juegos de coches. Mi juego favorito ahora es «Fórmula 1»".

En plena borrachera de juego brasileño, nuestro amigo consiguió el segundo tanto. No pudo evitar la carcajada cuando le dijimos que el portero español "cantaba" más que el propio Zubizarreta.

Segundo encuentro, Francia-Italia.

Roberto Carlos estaba alucinado con la calidad de este juego y quiso echarse otro partido. **"Es muy divertido y fácil de jugar, y además se pueden hacer muchas cosas. Yo en mi casa tengo el «FIFA 97», que es un gran juego, pero un poco difícil".**

Fue curioso comprobar cómo el brasileño repetía en la pantalla algunas de sus típicas acciones en los terrenos de juego. Le faltaba tiempo para emocionarse cada vez que había alguna falta fuera del área. **"Esta va directamente a puerta, me encanta marcar goles desde esta posición".** Tuvo oportunidad de lanzar varios "misiles" y estuvo muy cerca de conseguir algún gol de esta manera, aunque no llegó a hacerlo.

Más graciosa fue otra circunstancia similar. A pesar de que le explicamos que cuanto más tu-

Así es Roberto Carlos Da Silva

- Nació hace 24 años (10 - 4 - 73) en Garça (Brasil).

- Mide 1'68 y pesa 67 kilos. Su característica física más destacable es la espectacular fortaleza de sus piernas.

- Llegó al Real Madrid procedente del Inter de Milan, por quien fichó tras ganarse una merecida fama en la liga brasileña con el Palmeiras, con el que conquistó dos ligas (93 y 94). Desde hace tiempo es internacional indiscutible con la selección brasileña.

- Esta es su primera temporada en el Real Madrid, donde juega de lateral izquierdo. Es el jugador que más minutos ha disputado este año en el equipo blanco.

- Su padre le puso este nombre en homenaje al cantante brasileño, de quien es un gran fan.

- Le gusta pasar sus ratos libres en casa. Es un gran aficionado a los videojuegos. Primero tuvo una Super Nintendo y disfrutó con juegos como «International SuperStar Soccer». Ahora posee una PlayStation y juega con «FIFA 97» y «NBA Live 97», pero sobre todo con «F-1», su juego favorito.

- Afirma que le gustan más los juegos de coches que los de fútbol, aunque en estos últimos se mete como si estuviera jugando un partido de verdad.

viera pulsado el botón, más fuerte lanzaría los corners o más potentes serían los centros al área, no dejó de enviar pelotazos imposibles de rematar. **"Nunca aprenderé. Me pasa lo mismo que en el campo, no sé calcular mi potencia a la hora de meter el balón en el área"**, comentó resignado.

El equipo galo manejado por Roberto Carlos se adelantó por dos goles, pero después pasó apuros y acabó perdiendo la ventaja. Él lo seguía viviendo como nadie. **"Mi equipo no está concentrado, han perdido sitio en el campo, yo creo que están un poco cansados"**.

Ya en la prórroga, se impuso por 4 goles a 3, gracias a ¡3 penalties a su favor! Su tremendo sentido del humor volvió a hacer acto de presencia. **"Qué buen árbitro, ha estado atento a todas las jugadas, aunque quizás tenía que haberte expulsado a algún jugador más"**. Graciosillo el amigo. También afloraron sus ocultas dotes artísticas: **"Mi equipo ha jugado como una orquesta, afinada y perfecta"**. Ahí queda eso.

Y ante tal demostración, para qué tener modestia:. Alguien entró a la sala preguntando quién iba ganando: **"¡Pero vaya preguntas que hacéis, eso ni se cuestiona!"**.

Se lo pasa en grande.

No puede decirse que las sonrisas que vemos habitualmente en el rostro de Roberto Carlos o sus constantes diálogos con compañeros y rivales en todos los partidos sean mero teatro. Se trata de una persona que parece disfrutar a tope con todo lo que hace, bien sea jugando al fútbol, firmando autógrafos o echando unas partidas a los videojuegos.

Su teléfono móvil sonó tres o cuatro veces durante la mañana. En una de esas llamadas nos sorprendió su contestación. **"¡Pero qué es lo que quieres italiano, a qué me molestas ahora!"** A lo que sucedió una serie de indescifrables insultos en italiano seguidos de una sonora carcajada. Era Panucci, el lateral del Real Madrid, con quien parece tener una excelente relación.

Para finalizar la jornada, decidimos mostrarle la versión PlayStation del juego de Konami. **"Muy divertido también, se juega muy bien al fútbol"**. Él escogió a la selección Argentina y Manuel del Campo a Colombia. Le encantó reconocer a algunos jugadores peculiares, como el colombiano Valderrama, al igual que le había pasado anteriormente con el italiano Maldini. **"¡ Qué gran defensa es. Si está en forma es insuperable!"**. Curiosamente juega en su misma posición en el Milan.

Para colmo, volvió a imponerse por 1 gol a 0. Y encima jugando de cara a la galería: **"Mi equipo juega sobre todo para dar espectáculo"**. Entre sonrisa y carcajada, se dedicó a dejar sentados a los jugadores rivales tras mil regates, perder tiempo jugueteando con el balón en los corners y realizar todo tipo de taconazos y otras virguerías parecidas. **"Esto es muy fácil, no hay ningún problema para ganar"**, comentó con cierta ironía. De verdad, jugó como un auténtico profesional... del videojuego.

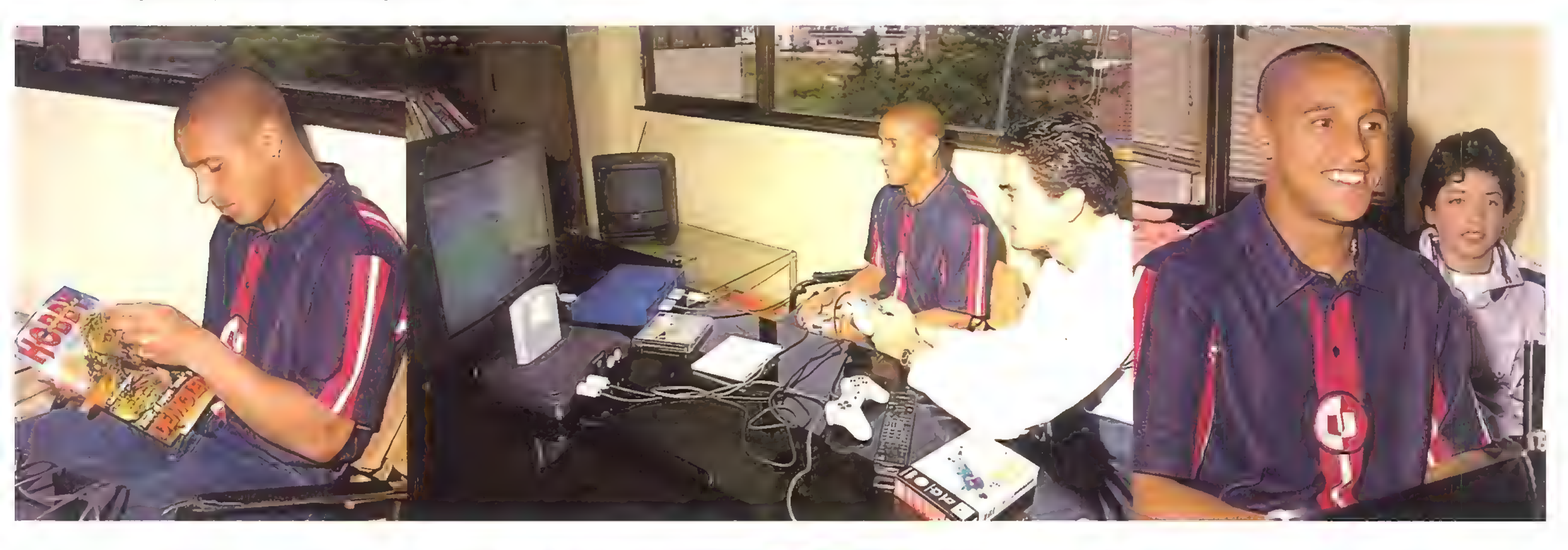
Durante los partidos se fijó hasta en el más mínimo detalle. Repasó todas las estadísticas, haciendo especial mención al tiempo de posesión del balón. **"Es lo más importante, el que juega con el balón es el que gana"**.

Y esto no lo dice cualquiera. Roberto Carlos es uno de los mejores jugadores de fútbol del mundo. Y todo un entendido en el tema de lasd consolas, como demostró con sus tres aplastantes victorias sobre el experto Manuel del Campo.

Antes de despedirnos le deseamos toda la suerte del mundo y muchos años de buen fútbol. Con personas como él, seguro que el deporte rey irá ganando grandeza en nuestro país.

Manuel del Campo y Amalio Gómez.

"Nunca aprenderé. Me pasa lo mismo que en el campo: no sé calcular mi potencia a la hora de meter el balón en el área"



Este fue el jugador que Roberto Carlos configuró para afrontar sus partidos y a quien le puso su propio nombre. Cada valor en cuanto a potencia, velocidad, capacidad de salto o eficacia en el tiro fueron seleccionados por él mismo.



GRACIAS





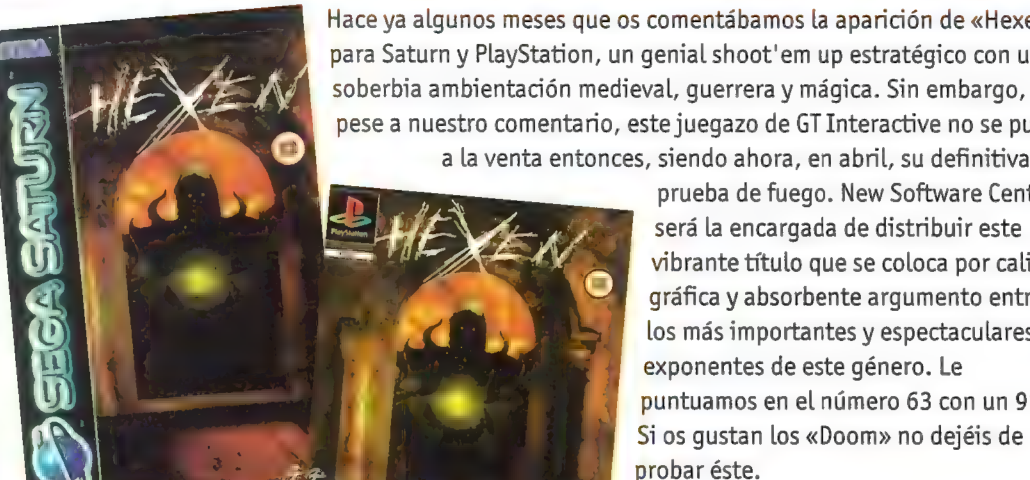
Gracias a vosotros por habernos votado como la mejor consola del mercado. Porque vosotros sois los expertos.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

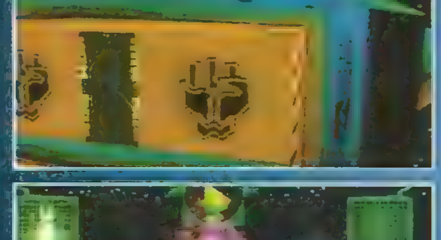


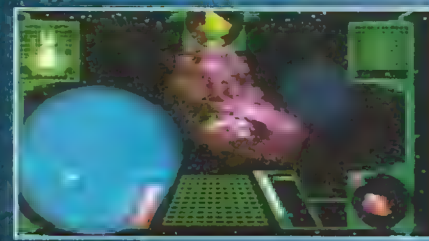
En abril se ponen a la venta las dos versiones
«HEXEN» LLEGA A SATURN Y PSX



Hace ya algunos meses que os comentábamos la aparición de «Hexen» para Saturn y PlayStation, un genial shoot'em up estratégico con una soberbia ambientación medieval, guerrera y mágica. Sin embargo, pese a nuestro comentario, este juegazo de GT Interactive no se puso a la venta entonces, siendo ahora, en abril, su definitiva prueba de fuego. New Software Center será la encargada de distribuir este vibrante título que se coloca por calidad gráfica y absorbente argumento entre los más importantes y espectaculares exponentes de este género. Le puntuamos en el número 63 con un 91. Si os gustan los «Doom» no dejéis de probar éste.

Hazte piloto espacial con «Darklight Conflict»
ELECTRONIC ARTS SALTA AL HIPERESPACIO





«Darklight Conflict» es el título del nuevo simulador espacial que Electronics Arts pondrá muy pronto en nuestras PlayStation y que nos arrastrará cruenta batalla entre dos razas estelares que pugnan por el dominio de la galaxia.

Mediante un interface de sencillo manejo controlaremos un gran número de naves distintas a lo largo de más de treinta peligrosas y variadas misiones espaciales. Se ha puesto especial interés a la hora de crear todos los efectos sonoros y visuales: explosiones, disparos, juegos de luces, reflejos... Todo ello acompañado por un suavísimo movimiento y una gran carga de acción. Una mezcla entre simulador y arcade que promete mucho y que, si nada falla, estará en las tiendas en el mes de junio.

El mes que viene seguiremos con las guías.
¿QUÉ JUEGO QUIERES QUE "DESTRIPEMOS"?

Como habéis podido comprobar, este mes no hemos incluído con la revista el número 2 del coleccionable de guías de videojuegos que empezamos el mes pasado. Pero tranquilos, porque os estamos preparando uno muy suculento para el próximo número. Evidentemente nuestra intención es continuar con estas guías y para ello solicitamos una vez más vuestra colaboración: enviadnos una tarjeta postal (muy importante que sea una postal, no una carta) indicando los tres juegos que más os gustaría que"destripáramos". Así sabremos que nuestras guías son justamente las que más necesitáis.

Enviad vuestras postales a la dirección de siempre:
Hobby Press. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid



LA QUINTA COLUMNA

Caro, pero no tanto.

Resulta gratificante comprobar que estamos viviendo una especie de segunda juventud en el mundo de los videojuegos. La pequeña crisis parece haber pasado definitivamente, el período de transición está siendo superado y todo va auténticamente sobre ruedas: las nuevas consolas están consolidando el mercado para satisfacción de usuarios y tranquilidad de compañías.

Sin embargo, y a tenor de lo que se desprende de vuestras cartas, seguís encontrando un pequeño escollo en todo este asunto: el precio de los juegos.

Bien. Estamos de acuerdo en que los CD's y cartuchos son caros con respecto a las propias consolas -actualmente bastante asequibles- cuando los primeros son, además, menos sofisticados que las segundas. Pero vamos a refrescaros un poco la memoria...

Revisando los primeros números de HC he podido comprobar que, como creía recordar, los primeros juegos para Super Nintendo y Mega Drive aparecieron a un precio que oscilaba nada menos que entre las 8.000 y las 10.000 pesetas. Y con el paso del tiempo no sólo no bajaron (me refiero a las grandes novedades) sino que pudimos ver incluso cifras superiores a las 12.000 pta. (¿os suena de algo «Virtua Racing», «Doom» o «Super Street Fighter»?).

Ahora resulta casi imposible ver juegos que superen la barrera psicológica de las 10.000 y lo normal es que estén entre las 6.000 y las 8.000 pta., dependiendo del título y de la consola en cuestión. Y si todo sigue así, es muy posible que a medio plazo podamos ver juegos de primerísima línea a tan sólo 5.000 pesetas.

No estamos hablando ni mucho menos de un producto barato -desde aquí seguiremos luchando por que lo sea- pero tenemos que admitir que hemos mejorado bastante con respecto al mercado de las 16 bits y que, hoy por hoy, los videojuegos no sólo son más bonitos, sino también menos caros que nunca. Aunque no lo parezca.

Mención aparte merecen los lanzamientos que están efectuando las "third parties" que realizan juegos para N64. Por una cuestión de royalties impuesta por Nintendo, títulos como «Turok», «ISS 64» o «FIFA 64» están saliendo a un precio excesivamente elevado. Y no precisamente por gusto de Acclaim, Konami o Electronic Arts. La Gran N podrá esgrimir las razones comerciales que quiera, pero el bolsillo del usuario no entiende de estos asuntos y sí de que algunos de los juegos más atractivos de la historia son también los más caros. ¿Por qué?

Si la tendencia natural es acercar este producto al gran público, no tiene sentido "obligar" a las compañías a poner estos precios a sus juegos. Para que el sector siga estando en tan buena forma vamos a tener que poner todos un poco de nuestra parte. Sony, Sega y casi todas las compañías de software lo están haciendo. Nintendo también, sin duda, pero sólo a medias. Esperemos que algún día pongan la otra mitad y todo el mundo pueda estar completamente feliz y contento.

Manuel del Campo

Derrapando a casi trescientos kilómetros por hora. Subiendo la temperatura del motor hasta reventarlo, dejando

SI TE APETECE,

a todos tus competidores en la cuneta. Convirtiéndote en el dueño y señor de la carretera. Porque el nuevo

CONDÚCELO A

PORSCHE CHALLENGE de Sony PlayStation es como conducir un Porsche en la vida real. Siente toda su potencia.

240 Km/HORA.

Y si te apetece, condúcelo a 240 kilómetros por hora... aquí no tienes límite de velocidad.



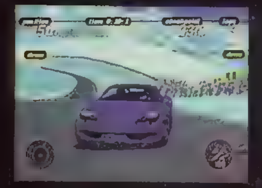


6.990 P.V.P. Estimado









SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

Exclusivo para PlayStation.

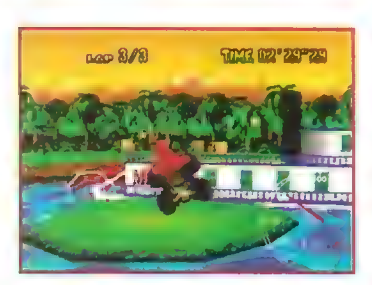
PlayStation™



Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation, Japan. All company names and brands are trademarks and/or copyrights of the respective owners. All rights reserved.

«Mario Kart 64» llegará en julio a nuestras N64

¡Las carreras más divertidas!

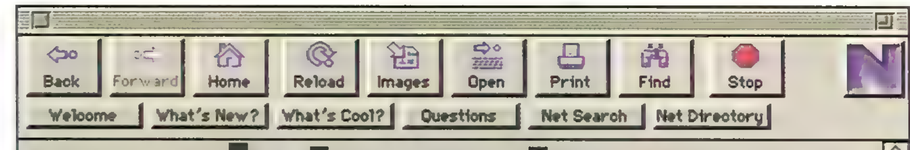




Nintendo España pondrá a la venta el próximo mes de julio la versión para Nintendo 64 de uno de los juegos más divertidos y famosos de la compañía nipona de todos los tiempos. Como es lógico nos referimos a «Mario Kart 64», un divertido arcade de carreras que nos pone a los mandos de pequeños karts pilotados por héroes del universo Nintendo para obligarnos con ellos a recorrer los circuitos más divertidos y simpaticones que hayáis visto nunca.

El planteamiento es igual que el de su homónimo para Super Nintendo, sin embargo la nueva versión se aprovecha a tope de las posibilidades de N64 para podernos poner en pantalla las más curiosos efectos gráficos, las habituales renderizaciones y una endiablada sensación de velocidad.

Uno de los aspectos más atractivos del cartucho será la posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneos en algunos modos de juego especialmente pensado parra ellos. Divertido a más no poder.



Internet online

El creador de PlayStation, se convierte en el nuevo vicepresidente de SCEI.

Ken Kutaragi, auténtico creador y padre de PlayStation, ha sido nombrado nuevo vice-presidente ejecutivo de Sony Computer Entretainment. El éxito de ventas de la máquina en todo el mundo y el inconfundible carisma de este diseñador le han llevado a este inesperado ascenso que ha dejado sorprendido a todo el sector. Según fuentes bien informadas, Sony buscaba a alguien plenamente identificado con la compañía para ese puesto, alguien con el suficiente prestigio dentro del mundillo como para convertirse en santo y seña de la firma. Mr Kutaragi se impuso sin ningún problema al resto de los candidatos.

Ultimas cifras de ventas de N64.

Nintendo Japón ha hecho públicas las últimas cifras de ventas de N64, así como del software para esta máquina. Según esta compañía, se han vendido (aunque no se aclara si tan sólo se trata de unidades distribuidas en las tiendas, o consolas realmente vendidas) alrededor de 6 millones de unidades en todo el mundo. Sorprende que tan sólo en América se haya alcanzado la cifra de 3,42 millones de consolas, mientras que en Japón se han quedado en 2,04 millones, y finalmente en Europa, se han vendido 660.000 unidades. En cuanto al software, Nintendo afirma que se ha vendido ya 17 millones de juegos, lo que da una media de 2,7 juegos por consola.

El E3 empieza a calentar motores.

El Electronic Entertainment Expo (E3) que este año se celebrará en la ciudad norteamericana de Atlanta, ya se encuentra en pleno proceso de preparación. Este evento, que tendrá lugar el próximo mes de Mayo, es uno de los más importantes dentro del sector, y este año sus organizadores han prometido un show al más puro estilo Hollywood. Por supuesto, en esta feria se presentarán todas las novedades de hardware y software para los próximos meses.

El piloto español no tuvo suerte y quedó en décima posición

Sony volvió a estar con Carlos Sainz en el Rally de Cataluña

Al igual que el año pasado, Sony ha vuelto a ser uno de los patrocinadores oficiales del Ford Escort Cosworth de Carlos Sainz en el Campeonato del Mundo de Rallys. Hasta Cataluña nos desplazamos para acompañar a Alicia Sanz y José Carlos García de Sony Entertainment, y disfrutar de lo lindo de una de las etapas de esta espectacular competición. La experiencia de seguir las evoluciones de un rally desde un helicóptero, parando en los mejores tramos y estando a lado del propio Sainz y todo el equipo Ford nos dejó totalmente alucinados.

Lástima que el éxito deportivo no acompañara, y el bueno de Carlos tuviera que conformarse con el décimo puesto tras sufrir varias averías en su coche. Al menos el nombre de PlayStation se dejó ver, y de qué manera, en esta quinta prueba del campeonato. Todo un acierto por parte del departamento de marketing de Sony.



En la foto podéis ver la publicidad de PlayStation en las aletas del Escort. Las averías no respetaron al piloto español que tuvo que conformarse con una décima posición.

NO SOLO UNA CARA *Bonita*

TECNOLOGIA HEXALITE

TAMBIEN TIENE CEREBRO

REEBOK STATEMENT

CON VIS HEX



Foot Locker

Always first

Llegará este verano a Nintendo 64 de la mano de Virgin Interactive

«CLAYFIGHTERS EXTREME» Y QUE EMPIECE EL ESPECTÁCULO

Si hay un juego de lucha que merece el calificativo de original ese es sin duda el famoso «Clayfighters» de Interplay. Seguro que muchos recordáis todavía los locos personajes de plastilina que protagonizaron dos versiones en 16 bits haciendo del buen humor su bandera. Pues bien, la nueva versión para N64 no sólo conservará el sentido del humor si no que además lo vestirá con 17 escenarios en 3D, nuevas técnicas de animación y mucho, mucho morphing para sus diez personajes (algunos tan conocidos como Boogerman). El juegos estará en la calle para los meses de verano y será distribuido por Virgin.



La simpatía de los personajes de este arcade demencial se acompañará con efectos gráficos en 3D de gran calidad y una espectacular animación.

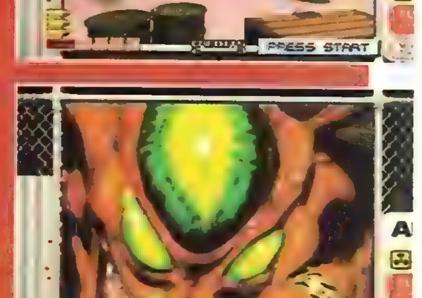


Para que no dejes de disparar en Saturn

«AREA 51»: LA INVASIÓN

New Software Center pondrá muy pronto en las tiendas un arcade de disparo para Saturn de GT Interactive llamado «Area 51». Su argumento serán los rumores que hablan de que los americanos escondían en el Area 51 una nave alienígena caída en la Tierra. Según el juego, los marcianos se han apoderado de la base convirtiendo en sus monstruosos esclavos a los soldados allí destacados.





Tu misión será la de acabar con la amenaza y recuperar el control del Area 51. Tu buena puntería, ya sea con pistola o pad, será lo único que pueda ayudarte a acabar con las hordas alienígenas. Viajarás por el interior de la base moviéndote en jeeps, helicópteros y vehículos de carga mientras disparas todo tipo de modernas armas intentando evitar que los monstruos hagan lo mismo contigo.

La combinación de gráficos digitalizados y renderizados dotarán al juego del ambiente sugerentes y muy apropiado.

FE DE ERRATAS

Nuestra sección de novedades nos deparó un par de "gambazos" el mes pasado. La primera fue que en la ficha de «Turok» aparecía PlayStation como soporte. Y como todos sabéis, «Turok» sale exclusivamente para Nintendo 64.

Y algo muy parecido nos ocurrió con «Terranigma», que aunque en la ficha rezaba claramente Super Nintendo, la consola que encabezaba el comentario era una flamante PlayStation. También sabéis que esta genial aventura es exclusiva para Super Nintendo.

Y aún nos queda otra más (¡vaya mesecito!). En el reportaje de Infogrames mostramos una foto del director del proyecto «V Rally», al que bautizamos con el nombre de Paul Baudet cuando en realidad sus padres le pusieron Stephan. Pardon, Stephan.

La compañía distribuye a Acclaim y GT Interactive entre otras

NEW SOFTWARE CENTER SE INSTALA EN MADRID

La empresa de distribución New Software Center acaba de abrir nuevas oficinas en Madrid. Hasta ahora establecida en Barcelona, la compañía espera agilizar su trabajo con el cambio de domicilio. Además ha ampliado su equipo de colaboradores añadiendo nuevo personal especializado que trabajará conjuntamente con los product manager enviados por Acclaim y GT Interactive, que son los principales baluartes de la distribuidora española.

New Software Center Company cuenta con la distribución de títulos como «Turok» (N64), «Hexen» (SAT, PSX) y futuros éxitos como «Duke Nunkem 3D» (PSX, N64), «Doom 64» y «Hexen 64».

Si necesitáis más información podéis llamar al teléfono 359 2992: seguro que os atienden encantados.





DINOSAUR HUNTER™









"...el lado más salvaje de N64."
Hobby Consolas

"Lo más espectacular que viene para N64... El crack de la temporada."
Nintendo Acción

"...Raptors, alienígenas, robots, guerrilleros, plantas carnívoras, triceraptors, demonios y otras curiosas formas de vida se encargarán de harcerte la vida imposible..."
Super Juegos

¡La temporada de caza empieza en MARZO!

Si eres uno de los **primeros 1000** afortunados te enviaremos una salvaje camiseta de Turok: Dinosaur Hunter (edición limitada que sólo podrás adquirir aquí). Envíanos el ticket de compra de Turok y este cupón con tus datos al apdo. de correos 15099 (28080 Madrid).

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: .... Localidad: .... C.Postal: ....

Provincia: .... Teléfono: ....



Acclaim
entertainment

Turok Dinosaur Hunter® ©1996 Acclaim Comics, Inc. Turok is a registered trademark of Western Publishing, Inc. Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo America Inc.© 1996 Nintendo of America Inc. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution



«Lucky Luke» se retrasa *Los seguidores del flemático pistolero Lucky Luke van a tener que esperar un poquito para disfrutar de las aventuras de su héroe en consolas. Las versiones para Game Boy y Super Nintendo, programadas por Infogrames y distribuidas por Nintendo España se va retrasar un poquito y saldrán hasta agosto (GB) y septiembre (SN).*

«Tomb Raider 2» está en camino *Se espera que en octubre los chicos de Core tengan lista la segunda parte del que ha sido juego revelación del año, «Tomb Raider». El trabajo desarrollo está bastante avanzado y entre las novedades más importantes resaltan la inclusión de más enemigos humanos y un nuevo entorno 3D que permitirá la generación de escenarios mucho más completos y detallados. Eso sí, su estilo, sus puzzles, la ambientación y el desarrollo seguirán teniendo el mismo tono plataformas/aventura. Es de suponer que esté listo para después del verano.*

GT Interactive prepara el desembarco en N64 *A falta de confirmar fechas, GTI está a punto de lanzar cinco nuevos títulos para N64. Todos ellos son juegos de sobra conocidos como «Doom 64», «Hexen 64», «Wayne Gretzky», «NBA Hang Time», «Mortal Kombat Trilogy». La distribuidora en España de GT Iteractive, New Software Center, nos ha confirmado su intención de poner los cartuchos a la venta lo antes posible.*

Dinosaurios y Model 3 *El próximo arcade para Model 3 llevará por título «Jurassic Park: The Lost World» y será una versión de la película del mismo título basada en la segunda parte de la novela Parque Jurásico. El juego será un arcade de disparo tipo «Virtua Cop 2» pero, según fuentes de Sega, mil veces más impresionante. No es difícil imaginarlo ya que contará con el mismo hardware usado para los gráficos de «Virtua Fighter 3», «Scud Racer» y «Virtua Striker 2». Algunas de las secuencias del juego serán tan impresionantes como un enfrentamiento con un gigantesco T-Rex renderizado mientras huimos en un jeep. Y hablando de recreativas Sega, Yu Suzuki, responsable de AM#2, ha empezado a hablar de la conveniencia de comenzar a trabajar en un «Virtua Fighter 4»...*

¿Qué pasa con «Turok»? *Insistentes rumores sin confirmar hablan de una versión de «Turok» para PlayStation que podría estar lista para después del verano.*

Para Saturn, PlayStation y Nintendo 64

Más periféricos de la mano de Centro Mail



Centro Mail nos tiene este mes preparadas nuevas sorpresas en forma de periféricos para Saturn, PlayStation y Nintendo 64.

Por un lado tenemos productos exclusivos de Centro Mail como una tarjeta de memoria de Nyko para Nintendo 64 con unas prestaciones semejantes a la original y un precio de 4.500 pts. Para los usuarios de Saturn y PlayStation Mail reserva otra sorpresa en forma de pistola con connotaciones "trekkies". Esta pequeña maravilla Mad Catz es muy ligera, cómoda de manejar y precisa. Su precio será de 6.990 pts.

El último periférico es la famosa Hyper Blaster de Konami que por estos lares se llamará Justifier, será de color verde (no azul como os mostramos), compatible con PlayStation y costará 5.900 pts.



Esta singular pistola con aires galácticos será compatible con todos los arcades de disparo y resulta realmente cómoda.

Electronic Arts distribuirá las conversiones de Psygnosis

«Krazy Ivan» y «Assault Rigs» en Saturn

Las versiones para Saturn de «Krazy Ivan» y «Assault Rigs», dos de los clásicos Psygnosis, están a punto de aparecer en nuestro país gracias a Electronic Arts. «Krazy Ivan» es un arcade tipo «Doom» que nos propondrá evitar que mueran las personas atrapadas en los campos de fuerza que están destruyendo el planeta. Por su parte «Assault Rigs» nos convierte en conductores de unos sofisticados tanques en un extraño deporte virtual donde hay que recoger más piedras preciosas que tus contrincantes en un entorno 3D con multitud de vistas.



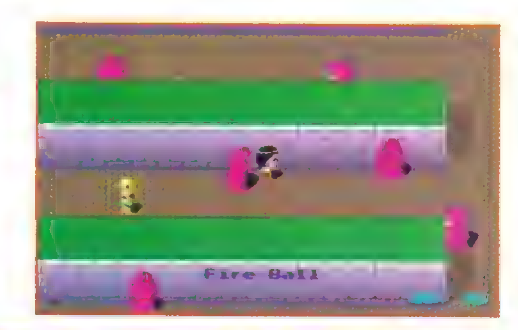
Assault Rigs



Krazy Ivan

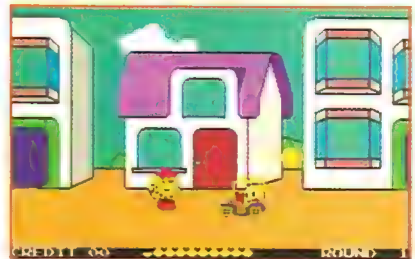
Cuarto museo para nostálgicos

Namco continúa sus conversiones de clásicos



Ya está en preparación el volumen cuatro de la colección «Namco Museum» para la PlayStation que, como ya sabéis, reune una selección de los juegos de recreativas más conocidos de esta compañía. En esta ocasión le ha tocado el turno a «Ordine», «Return of Ishtar» y al entrañable «Pac-Land», entre otros. Se espera que aparezca antes del verano y su distribuidora será Sony.



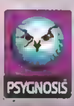


Todo depende de tu rapidez... de tu energía... de tu potencia... de lo que pase por la punta de tus botas. Con el nuevo "Adidas Power Soccer International '97" de Sony PlayStation

Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego en tiempo real y en 3D, con equipos [illegible] reales [illegible] Recuerda que ahora todo depende de ti.

y todo depende de ti.

SONY


adidas power soccer international '97

International class. No effort. No competition.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM

and PlayStation are trade marks of Sony Computer Entertainment ... a registered trade mark of adidas AG © 1997 ALL RIGHTS RESERVED. La version de PlayStation ...

Off The Record

"Tuvimos las consolas encendidas con el «V-Rally» durante 12 horas al día en el Rally de Cataluña. Por allí pasó hasta el alcalde de Lloret del Mar"
Eric Chulot, responsable de ventas de Infogrames en España y Portugal, en declaraciones a HC.

"Me gusta mucho «Fifa 97», pero es un poco difícil"
Roberto Carlos, jugador del Real Madrid, hablando de sus juegos para HC.

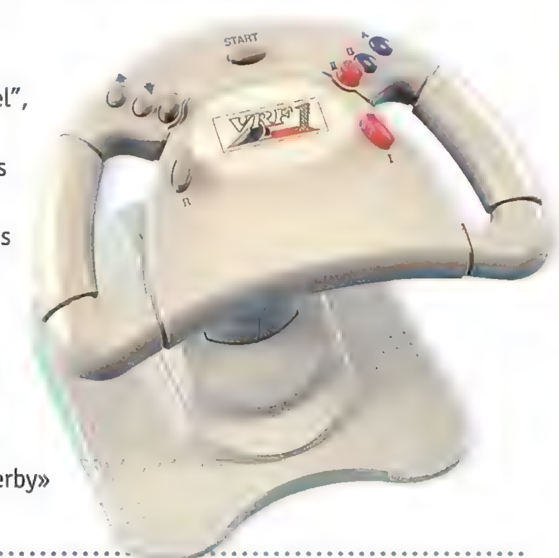
"Estamos muy orgullosos de haber contribuido al desarrollo que ha experimentado GT Interactive durante el último año".
Laila Svendsen, Business Developement Director de New Software Center en declaraciones a HC.

"Tú haz muchas fotos, pero sobre todo que se vean bien los logos de PlayStation"
Alicia Sanz, aconsejando a nuestro enviado al Rally de Cataluña, en el que Sony patrocinaba el coche de Carlos Sainz.

"Fríamente, a nivel de hardware, la Nintendo 64 es una máquina excelente. Sin embargo, la elección del cartucho, como medio de almacenamiento es un claro error al que Nintendo intentara dar solución con el 64DD".
Carlos Ulloa Artist Manager de Psygnosis, en declaraciones a Hobby Consolas.

"«Turok» va a ser el juego más vendido para Nintendo 64 después de «Mario 64»
Sigfrido Buttner, product manager de Acclaim en España, en declaraciones a Hobby Consolas.

Más realismo para los arcades de simulación
"VRF1", el nuevo volante para PlayStation



En breve estará a la venta el "VRF1 Arcade Steering Wheel", un nuevo periférico para PlayStation fabricado por la compañía Access Line y que comercializará en nuestro país Ubi Soft. Consiste en un volante de moderno diseño pensado especialmente para simuladores de vuelo y juegos de conducción que tengan la opción de control analógico. El volante se puede ajustar en distintos ángulos y extenderse o replegarse en tres posiciones distintas, además de ser muy robusto en su construcción cuenta con ventosas inferiores para una mejor sujeción. Entre los títulos que permiten la utilización del VRF1 se encuentran «Ridge Racer», «Wipeout», «Air Combat», «Destruction Derby» y «Cybersled». Su precio será de 12.550 ptas.

Cryo nos presenta su arcade más original para PSX
«Hard Boiled»: dispara y corre



Lo más interesante de este título será su original planteamiento a caballo entre los shoot'em up y los arcades de velocidad futuristas.

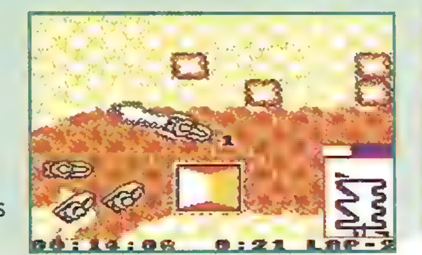
La compañía francesa Cryo está preparando un ambicioso proyecto para PlayStation que conjugará de manera magistral un planteamiento original con un atractivo argumento. Por definición «Hard Boiled» será un arcade en 3D con velocidad y acción a partes iguales. Nuestra tarea será acabar con el tirano que subyuga por la violencia a toda la población. Para ello deberemos movernos con nuestro propio vehículo futurista por escenarios en 3D de gran calidad que nos darán libertad absoluta de movimientos (incluido arriba y abajo) mientras disparamos múltiples armas contra los secuaces del tirano. Aún no tiene fijada una fecha de salida, aunque es de suponer que no será antes del verano.

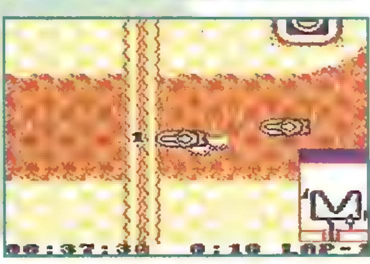
Carreras acuáticas en tu Game Boy
«Wave Race» saldrá a la venta en junio

Ya está casi apunto la versión para Game Boy de «Wave Race», el fantástico juego de Nintendo 64, que ha tenido que cambiar muchas cosas para acomodarse al nuevo formato. Ahora contemplaremos la carrera desde arriba y ha perdido espectacularidad, aunque podrán competir hasta cuatro jugadores conectados.

Aparecerá el mes que viene distribuido por Nintendo, justo a tiempo para que podáis pasar un verano fresquito chapoteando con vuestras supermotos.

Id calentando motores con estas pantallas.





Tu eres su única Esperanza



En la Ciudad de los Niños Perdidos, tu eres su única esperanza. De la mano de Miette, tienes que encontrar tu libertad y la de los Niños Perdidos. Tendrás que escapar de las Siamesas, luchar contra los Cíclopes y huir del cruel destino que te prepara el Doctor Krank. No te pierdas...

La Ciudad de los Niños Perdidos







NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Published and developed by Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis



Acclaim nos acerca al tenis de más alto nivel
«Virtual Open Tennis» vuelve a la pista central de PlayStation

Este mes sale a la venta distribuida por New Software Center la versión para PlayStation de «Virtual Open Tennis». Acclaim ha sabido mantener las virtudes que vimos en Saturn conjugando perfectamente la calidad técnica con una gran jugabilidad. Entre las más importantes opciones podréis encontrar partidos amistosos, campeonato, entrenamientos con máquinas lanza-pelotas, e incluso la posibilidad de jugar con otros tres amigos un emocionante encuentro de dobles. Ya sabéis: el Grand Slam os espera en vuestra PSX.



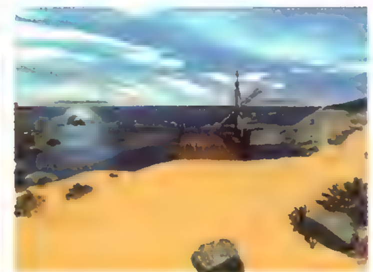


Es de Cryo y llegará a Saturn en octubre
«Atlantis»: ¡Vive la aventura!

«Atlantis» es una aventura de Cryo que Sega acercará a nuestras Saturn para después del verano. Su planteamiento será como el de una aventura gráfica, es decir, controlaremos todo el juego con un cursor que será el encargado de marcar nuestro avance y señalar las acciones a realizar. Contaremos con cinco continentes para explorar, más de 100 niveles con puzzles y juegos de lógica, cincuenta personajes que interactúan con nosotros, numerosos items y alguna sorpresa más...





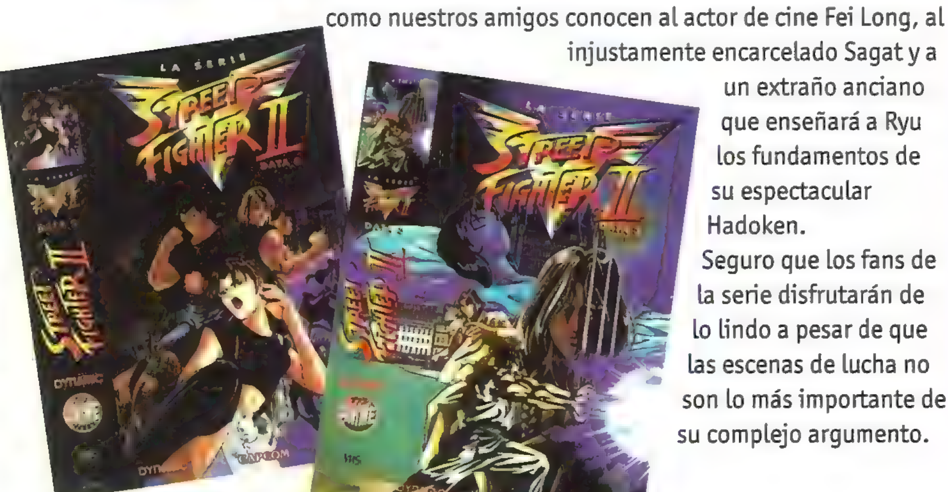


La calidad gráfica del juego vendrá marcada por unos impresionantes escenarios prerenderizados que podremos recorrer efectuando giros de hasta 360º. Lo más importante es que además, estará traducido al castellano. Prometedor, ¿verdad?

Dos nuevas cintas ya a la venta
Street Fighter II Victory vuelve en video

La serie televisiva basada en famosos arcade de Capcom «Street Fighter II» sigue vendiéndose en España, aunque con cuentagotas. La primera cinta, que se puso a la venta hace ya varios meses, nos explicaba como Ken y Ryu se embarcan en un viaje alrededor del mundo para conocer a los mejores luchadores del planeta. Ahora se han puesto a la venta dos nuevas cintas, con tres episodios cada una, que continúan con las aventuras de los héroes, acompañados en todo momento por Chun Li. En estos seis episodios veremos como nuestros amigos conocen al actor de cine Fei Long, al injustamente encarcelado Sagat y a un extraño anciano que enseñará a Ryu los fundamentos de su espectacular Hadoken.

Seguro que los fans de la serie disfrutarán de lo lindo a pesar de que las escenas de lucha no son lo más importante de su complejo argumento.



Patrocina al equipo No Limits en el Rally Cup 180
Virgin Interactive se apunta a la aventura



La Cup 180 es una especie de París-Dakkar para corrredores amateur que se desarrolla en Marruecos y obliga a los participantes a demostrar sus dotes de conducción, habilidades cartográficas y técnicas de orientación.

La expectación generada por esta prueba es muy elevada, como demuestra el creciente interés de muy diversas empresas y medios de comunicación. Una de estas empresas ha sido Virgin Interactive que se va a encargar del patrocinio del equipo No Limits, compuesto por dos coches y cuatro personas. Además, a lo largo del 97 seguirá con el equipo desarrollando diversas actividades paralelas. Virgin quiere aprovechar este patrocinio para mostrar su nuevo logotipo.



Control Station AF

- Nuevo diseño ergonómico para mejor control.
- 8 botones de disparo.
- Disparo automático.
- Pad de 8 direcciones.
- Cable extralargo.

SONY PlayStation

Cable Scart RGB PlayStation

Cable de conexión RGB a Euroconector para uso con SONY PlayStation. Con él puedes mejorar la calidad de imagen en tu televisor. Requiere que el televisor esté equipado con una entrada de Euroconector.

Juntos para derrotar al enemigo



Link Cable PlayStation

Cable de enlace para dos consolas. Conecta tu consola con la de un amigo para poder sacar el máximo partido a tus juegos multijugador preferidos. Para uso con SONY PlayStation.



Explorer

- 6 botones de disparo.
- Disparo automático con botón Turbo.
- Cable extralargo.

SEGA Saturn
SEGA Megadrive



Action Pad

- 6 botones de disparo.
- Pad de 8 direcciones.
- Modo disparo automático.
- De pequeño tamaño, para un mejor control.
- Cable extralargo.

PC
SEGA Megadrive
Super Nintendo



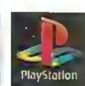
Predator Gun

La pistola Predator, con doble conector para Saturn y PlayStation, permite convertir los juegos compatibles con ella en simples paseos triunfales. ¡Apunta, dispara y adiós al enemigo!

- Recarga automática.
- Recarga automática con disparo automático.
- Selección de disparo automático.
- Efecto LED de disparos.
- Ajuste del número deseado de balas.
- Cable extralargo.

SONY PlayStation
SEGA Saturn







Recomendado para
La Jungla de Cristal: La Trilogía™





Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. "Jungla de Cristal" © 1988 Twentieth Century Fox. "Jungla de Cristal II Alerta Roja" © 1990 Twentieth Century Fox. "Jungla de Cristal III La Venganza" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation, Cinergi Pictures Entertainment Inc. y Cinergi Productions N.V. Inc. Todos los derechos reservados.

Todo el mundo sabe que el género preferido por los jugones japoneses es el Rol. Tras la extinción del dominio de Super Nintendo en el mercado, los programadores han puesto sus miras en las máquinas de 32 bits, y Saturn y PlayStation están recibiendo estos días aventuras tan increíbles como las que os presentamos a continuación.

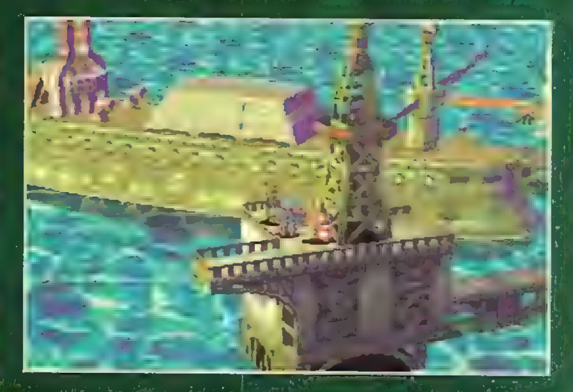
GRANDIA

COMPAÑIA: GAMEARTS
FORMATO: SATURN

Hacia un nuevo mundo







Nos encontramos en plena Revolución Industrial. Miles de personas lucha por encontrar un lugar en los enormes barcos para dirigirse hacia las nuevas colonias, repletas de misterio y posibilidades. Justine, un chico de 14 años, se ha propuesto viajar hasta un nuevo continente llamado Elencia y aclarar el enigma de la antigua "Anjel Civilization". Con este interesante argumento comienza esta elaborada aventura que parece situarse al lado de los más clásicos RPG´s de la historia.

«Grandia» es un juego muy cuidado gráficamente, que presenta a unos personajes dibujados en bit-map y unos espectaculares escenarios diseñados en 3D. Además, técnicamente ofrece algunos detalles muy interesante. Por ejemplo, es posible girar la cámara 360º para encontrar la vista más apropiada para cada momento (algo parecido a lo visto en «Mario64», pero más completo).

El equipo de GameArts se ha obsesionado con ofrecer a los usuarios una cantidad casi infinita de detalles, de modo que el jugador deberá recorrer hasta el último rincón de las 10 ciudades disponibles para descubrir sus insondables secretos. Cada ciudad posee una atmósfera diferente y los habitantes se comportan de una manera especial, de modo que en poco tiempo el usuario reconocerá cada lugar por la actitud de sus paisanos.

Por supuesto, además de los diálogos y la investigación, los momentos de lucha también son fundamentales enla aventura y el jugador debe tomar rápidas decisiones, jugar con la suerte y tratar de aprovechar bien sus ataques. Combinar con inteligencia las múltiples habilidades del protagonista, quien salta, corre, come, se cuelga o muestra sus estados de ánimo, se está convirtiendo en estos días en uno de los pasatiempos favoritos de los roleros nipones.

La acción también se desarrolla en estos impresionantes barcos en los que el protagonista y sus compañeros se trasladan hasta otros continentes.





BLAZE & BLADE

THE ETERNAL QUEST





Como veis, la calidad gráfica de este juego es sobresaliente y permite, además, girar la "cámara" 360º para seguir la acción en todo momento desde la mejor perspectiva.





COMPAÑIA: T & E SOFT
FORMATO: PLAYSTATION





La posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos y el sensacional trabajo gráfico constituyen dos de las grandes virtudes de este sensacional RPG.

Diversión a cuatro bandas

T & E Soft, una compañía habitualmente ligada a Nintendo, ha preparado un RPG tan brillante gráficamente como sorprendente en su planteamiento.

El juego está basado en las series de «Dangeons and Dragons», con lo que podéis haceros una idea de su propuesta. El primer hallazgo se encuentra en la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, cada uno controlando a su personaje, y viviendo juntos la misma aventura.

Pero lo más curioso es que las características de cada personaje pueden salvarse por separado, utilizando una Memory Card, para posteriormente utilizarlas en otra PlayStation y unirse a la aventura de otro amigo. En la tarjeta quedarán guardadas todas las características de cada personaje, de modo que éste podrá comenzar en otra aventura con la experiencia, armas y niveles con los que abandonó la anterior. Un excelente planteamiento que a buen seguro será utilizado muchas más veces.

El juego destaca también por su sensacional acabado gráfico, sobre todo en lo referente a los juegos de luces y sombras o al diseño y colorido de los escenarios.



OTHER DREAM AZURE LIFE

Magia y misterio en forma de aventura

Después del éxito del clásico juego de rol «Suikoden» (que visteis comentado en HC hace un par de meses) Konami ha vuelto a embarcarse en el género de las aventuras, con este ambicioso título que verá luz dentro de unas semanas.

El juego comienza cuando el protagonista principal debe buscar unos misteriosos huevos mágicos, los cuales se encuentran en una enigmática torre que esconde una característica muy peculiar: cada vez que el jugador entra en ella, los pasillos han cambiado de sitio. Esto supone que el jugador no podrá memorizar localizaciones ni aprenderse los recorridos, sino que tendrá que encontrar la salida cada vez que entre.

Los mencionados huevos, fundamentales durante todo el juego, podrán ser utilizados por el jugador a su antojo y una de sus propiedades más importantes es la posibilidad de transformarse en pájaros que inmediatamente se pondrán al servicio del protagonista. El jugador sólo necesitará marcar unas directrices básicas y los pájaros actuarán por su cuenta y riesgo haciendo uso de una especie de "vida artificial". Incluso pueden unirse entre ellos para transformarse en un ave mucho mayor y más poderosa.

No faltarán tampoco los elementos típicos en los juegos de rol, aunque aquí el jugador deberá intentar ayudar a los habitantes de la ciudad para conseguir información en lugar de enfrentarse a ellos.

Los innumerables fans del rol en Japón tienen depositadas muchas esperanzas en este nuevo lanzamiento de Konami.

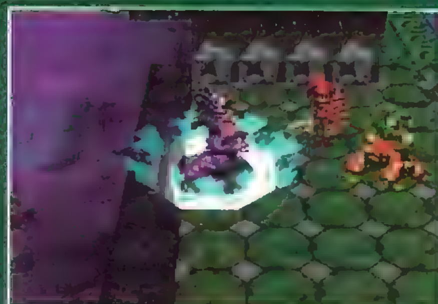
Konami está últimamente que se sale. No contentos con sorprender al mundo con sus magistrales simuladores de fútbol, están a punto de presentar en el mercado japonés este prometedor juego de rol en el que ya ha despertado el interés de miles de aventureros nipones.

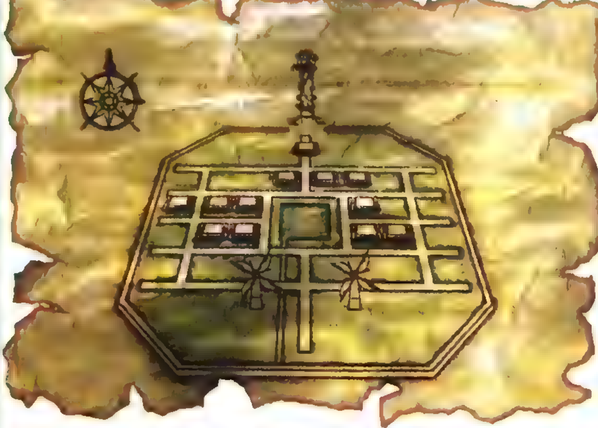




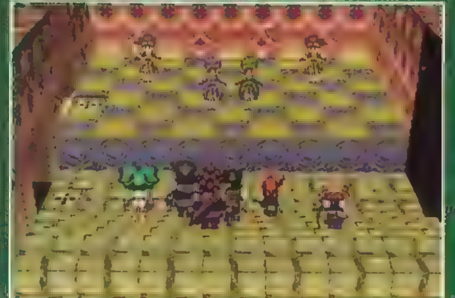
Durante el juego no será extraño ver a los protagonistas realizar todo tipo de magias y hechizos, que serán reflejados en la pantalla con sensacionales juegos de luces e impresionantes efectos visuales.





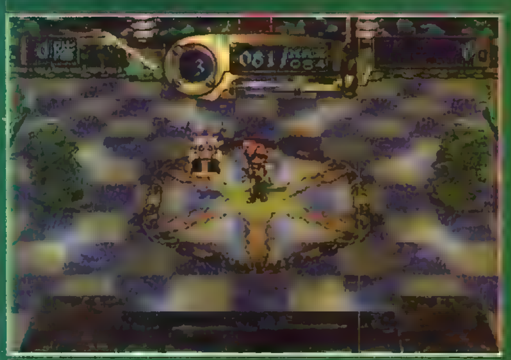


En este curioso mapa, muy apropiado para esta clase de juegos, podéis ver una de las localizaciones por las que Konami conducirá al protagonista de la historia.





COMPAÑIA: KONAMI
FORMATO: PLAYSTATION











AZEL PANZER DRAGOON

Mezcla de rol y matamarcianos

COMPAÑIA: SEGA
FORMATO: SATURN

Seguro que todos recordáis dos alucinantes "shoot´em ups" que se presentaron bajo el nombre de «Panzer Dragoon». Pues bien, Sega ha decidido dar un cambio radical a la serie para transformarla en un espectacular RPG que alternará las fases de aventura con las de "matamarcianos" dentro de un envolvente entorno tridimensionales.

El planteamiento es muy sencillo: se trata de un juego de rol al estilo clásico, aunque con un buen puñado de innovaciones técnicas y un acabado gráfico de lujo, en el que cuando llega la hora de la acción, el protagonista se monta en su dragón y se enfrenta a todos sus enemigos al estilo de las anteriores entregas, con la diferencia de que en esta ocasión jinete y dragón tendrán total libertad de movimientos y no estarán obligados a seguir un camino predeterminado. Seguro que Sega ya está manos a la obra para traducirlo...



Las fases de "shoot´em up" se desarrollarán también a lomos del dragón, pero dispondremos de una libertad total de movimientos.





En esta imagen podéis ver al protagonista de la historia en plena investigación. Es una de las fases del juego que se desarrolla estilo RPG.





Carlos Ulloa nos cuenta su experiencia como Director Artístico en la compañía de videojuegos más prestigiosa de Europa.



Un español en la Corte de Psygnosis

Muchos conoceréis a Carlos Ulloa por sus ácidos comentarios en el programa "Game 40". Pero lo que algunos no sabréis es que este gallego de 27 años ha dado el salto de locutor de radio a grafista de Psygnosis, compañía en la que está trabajando desde finales del pasado año. En esta entrevista Carlos nos cuenta sus experiencias profesionales, los pasos que se siguen en la creación de un juego y nos da algunos consejos para quienes quieran iniciarse en este complicado mundillo.

Una de las preguntas que nos formulan a menudo nuestros lectores es qué hay que estudiar para trabajar en una compañía de videojuegos, ¿qué les dirías tú que lo has conseguido?

Para ser grafista no se requieren unos estudios específicos, pero no podemos negar que los licenciados en Bellas Artes o en Imagen y Sonido, llevan las de ganar a la hora de plasmar sus ideas en el ordenador. Aunque los artistas nacen, no se hacen, el dominio de las herramientas de trabajo, DeLuxe Paint, Photoshop, 3D Studio o Softimage 3D, resulta esencial.

Para ser programador tampoco es necesario estudiar ninguna carrera en particular, pero, lógicamente, algunas de las múltiples especialidades de Informática o Matemáticas suelen ser de gran utilidad.

Lo que sí que resulta imprescindible es conocer en profundidad los programas con los que se va a trabajar, en especial el lenguaje C++, y tener amplios conocimientos matemáticos. Y por supuesto, el dominio del idioma inglés es prácticamente una necesidad.

Has matizado las funciones de grafista y programador, ¿nos puedes explicar las diferencias?

En la realización de un videojuego están implicados dos grupos de personas, completamente diferentes y a veces antagónicos.

Los grafistas, que aparecen en los créditos bajo el nombre de Artists, se encargan de diseñar todos los elementos gráficos del juego. Desde las secuencias de animación hasta los personajes y vehículos que controlamos, pasando por los escenarios donde se desarrolla la acción, las pantallas de presentación, los distintos tipos de letra y hasta las explosiones.

Los programadores se encargan de dar vida a esos gráficos. Ellos son los responsables de que todo se mueva de la forma que los grafistas requieran, de que las naves disparen, los luchadores peleen y los coches derrapen.

Tanto los unos como los otros son imprescindibles a la hora de realizar un juego.

Pero, ¿quiénes consideras que son más importantes?

La primera idea que nos viene a

En estos momentos soy el Manager Artist de los estudios de Psygnosis en Stroud y Leeds. No sólo tengo a mi cargo a los 28 artistas de los dos estudios, sino que además coordino el departamento gráfico de los proyectos externos.

la cabeza cuando oímos esta pregunta es la de otorgar a los programadores todo el mérito de la creación de un juego. Sin embargo, si examinamos los juegos de más reciente aparición, resulta obvio que las diferencias no residen en el apartado técnico, sino en el artístico.

Y dentro de este esquema, ¿cuál es tu tarea?

En estos momentos soy el Manager Artist de los estudios de Psygnosis en Stroud y en Leeds. No sólo tengo a mi cargo a los 28 artists de los dos estudios, sino que además tengo que coordinar el departamento gráfico de los proyectos externos.

En la actualidad dirijo tres proyectos internos en Stroud y otros tres en Leeds, mientras que también trabajo con cuatro desarrolladores externos. Por si esto fuera poco, debido a la fuerte expansión de la compañía, en un futuro cercano tendré que lidiar con un total de 16 proyectos.

También me encargo de la selección de personal, de coordinar nuestras relaciones con otros estudios, de evaluar productos externos y de la adquisición de material.

¿Qué método seguís para hacer un juego?

Hay tres maneras de diseñar un juego. Puedes decir: voy a hacer un «Tekken», o voy a hacer un «Tekken» con marcianos, o voy a hacer un juego con tres personajes que salen de las pesadillas... esto marca la originalidad del planteamiento.

Tenemos un forum en la red de Psygnosis en el que discutimos los proyectos. Cualquier persona de la compañía puede dejar una idea en el red. Hay un sistema de conceptos o de ideas, es decir, matizas una serie de elementos y dices, por ejemplo, quiero hacer un «Tomb Raider» con personajes de manga, música de ópera y que se llame «Tomb Manga». Entonces la gente empieza a opinar: no me gusta, ya lo han hecho, no va a funcionar, es brillante, es original, ya hay un juego que se titula así...

Los proyectos que han tenido cierta aceptación son recogidos por los managers de los estudios y los analizan desde el punto de vista del dinero: cuánto cuesta, cuánto tardará en hacerse, si será rentable... a lo mejor tienes una idea brillante que tardaría 10 años en hacerse y claro, no merece la pena.

Cuando la idea se aprueba hay que hacer un diseño del juego y un plan de proyecto. Ambos tienen que entregarse tres meses después de haberse aceptado el concepto.

El plan de proyecto adjudica a cada persona que va a intervenir en el juego un plan de trabajo diario, es decir: para el edificio 1 tres días, para el 2 un día, para esta textura un día, dos días de vacaciones...

Ese proyecto es como la Biblia de todos los que trabajan en el juego. Una Biblia a la que hay que recurrir para diseñar las armas, las fases, todo.

¿Cuánto tiempo y dinero se invierten en un juego?

Unos dos años. El precio, sin marketing ni nada, sólo el gasto de desarrollo, asciende a 1,5 millones de libras más o menos (unos 300 millones de pesetas).

¿Trabajáis mucho? ¿Cuántas horas al día?

La jornada laboral es de siete horas y media con una hora a parte para comer. Aquí la mayoría de la gente juega a «Quake» mientras come...

En realidad el horario es bastante flexible, hay épocas en las que se trabaja menos y otras, cuando se acercan las fechas de entrega, muchísimo más. Hay gente que lo haría sin cobrar.

¿Sony os impone algún tipo de limitación o censura en los juegos?

Hay unas guías de estilo que señalan unas pautas obligatorias. Por ejemplo, tiene que haber menú de opciones, la aceptación de una opción siempre es con el botón X y cancelar con el triángulo, tiene que haber una pantalla de "loading" y un tiempo de carga máximo.

Hay otras cuestiones de estilo. Por ejemplo, no están permitidos los personajes con cuatro dedos (aunque sean muñecos y no personas) porque la mafia japonesa corta los dedos a la gente y podría recordárselo. Tampoco es posible mostrar ambientes cargados de humo porque podría presuponerse que se ha fumado... Normalmente, para evitar que Sony nos imponga algún cambio y tener que volver a trabajar sobre un proyecto que creíamos cerrado, nos autocensuramos.

¿Crees que los jóvenes grafistas y programadores españoles tienen oportunidades de trabajar en el mundo de los videojuegos?

En España la producción de juegos es un negocio muy poco rentable, por lo que los recursos de los que se dispone son muy escasos a la hora de afrontar un proyecto. Por este motivo, tanto los grafistas como los programadores españoles se encuentran en clara inferioridad con respecto a sus colegas europeos, americanos o japoneses.

¿Cómo ves el nivel, tanto de los programadores como de los grafistas en nuestro país?

Tradicionalmente, desde la época del Spectrum, los programadores españoles han estado a la altura de los mejores del mundo. A pesar del letargo que sufre la industria del videojuego en nuestro país, hoy en día esta situación se sigue manteniendo.

Los grafistas españoles tampoco se quedan atrás. Sin alcanzar el nivel de los programadores, nuestra producción artística es de muy buena calidad. Sin embargo, en el apartado de 3D todavía tenemos mucho camino por recorrer si queremos alcanzar el nivel infográfico europeo o americano.

¿Cómo conseguiste entrar en Psygnosis? ►



Carlos Ulloa llegó hace apenas cuatro meses a Psygnosis casi como un diseñador más. Ahora ya es Manager Artist y tiene a su cargo a 28 grafistas. ¿Radicará la clave de su éxito en estar bien informado?

A base de trabajar mucho, de dedicar muchos días y muchas noches a perfeccionar mis habilidades y corregir mis defectos y de tener la suerte de estar en el lugar adecuado en el momento preciso.

Como ninguno de nosotros ha nacido manejando un programa de 3D, para llegar a producir infografía de una aceptable calidad tenemos que invertir mucho tiempo, esfuerzo y trabajo en mejorar y perfeccionar esta habilidad.

¿Qué es lo que más te está costando a la hora de trabajar en Gran Bretaña?

Lo que más echo de menos es la gente con la que compartía mi vida en Madrid. Aquí tengo un montón de nuevos amigos, pero, como es lógico, es muy difícil estar separado de las personas que quieres.

Afortunadamente, el ambiente de trabajo es fenomenal, todos trabajamos mucho, dando lo mejor de nosotros mismos, pero también intentando pasárnoslo bien. Para que te hagas una idea, imagínate un cine lleno de grafistas y programadores viendo Mars Attacks después de un duro día de trabajo...

¿Qué prefieres, consola o PC?

Si quiero jugar a «Wipeout» enciendo la PSX. Lo que pasa es que en PC los juegos van a ser gráficamente mejores gracias a las tarjetas aceleradoras 3DFX. Hoy por hoy, PC normal y consola me quedo con consola. PC con aceleradora y consola me quedo con el PC. La aceleradora es como tener la consola dentro del PC.

Lo has dejado en empate...

Sí, yo tengo mi PC y mi PlayStation y juego con los dos. Por ejemplo los juegos de lucha son para consola. Además, con lo que vale un PC y la tarjeta aceleradora te compras la PSX, toda la edición Platinum, una TV panorámica y todavía te sobra. Viendo así la calidad relación/precio me quedo con la PlayStation.

¿Cuál consideras las mejor consola del momento?

Si tenemos en cuenta todos los factores que contribuyen al éxito de una consola, hoy por hoy, la Sony PlayStation es la mejor máquina que existe, tanto para jugar como para hacer juegos.

¿Qué te parece más importante en un juego, que sea bonito o que sea jugable?

Un juego tiene que ser jugable, pero si no es bonito no vende y lo que importa es que se vendan, luego para que el producto se venda bien tiene que ser primero bonito y después divertido. Desgraciadamente así es como lo ve el público.

¿Qué piensas de Nintendo 64? ¿Cómo ves las posibilidades del cartucho?

Fríamente, a nivel de hardware, la Nintendo 64 es una máquina excelente. Sin embargo, la elección del cartucho como medio de almacenamiento es un claro error al que Nintendo intentará dar solución con el 64DD.

Sin embargo, el futuro de este periférico es bastante incierto, no sólo por sus limitadas prestaciones técnicas, sino por lo difícil que resulta convencer a los dueños de una consola de la necesidad de ampliarla. Hasta la fecha, todos los que lo han intentado han fracasado: MegaCD y 32X de Sega, por ejemplo.

¿Vais a desarrollar para N64?

De aquí al año 2000 no. Hacer un juego para N64 es caro, lo cual exije vender muchos cartuchos. El cartucho exije tener el juego terminado seis meses antes de hacer el pedido. Posteriormente mandas hacer los cartuchos que tardan un montón más. Tienes que hacer el pedido calculando lo que vas a vender porque no puedes pedir más. Si te quedas corto malo, si te quedas largo peor... En PSX, sin embargo, se hacen todas las copias que quieras en varios pedidos.

Además el cartucho tiene un precio muy alto: te tienes que preguntar si puedes vender juegos a 18.000 pts. Va a haber muy pocos juegos para N64 de desarrollo externo.

¿Es mejor entonces el CD para los juegos?

El CD no es que sea mejor para jugar, es bueno para desarrollar. No es cuestión de capacidad, de tiempos de cargas, ni de nada de eso. El CD no es perfecto, pero para desarrollar, hacer pedidos, etc... resulta insuperable.

¿Nos puedes hablar de algún proyecto futuro de Psygnosis?

Podría, porque tengo una lista de proyectos de aquí al año 2000. Desgraciadamente es absolutamente confidencial y no os puedo decir casi nada.

Alguna cosa sí que nos podrás adelantar...

Estamos trabajando en un juego que se presentará en el E3 que tiene una importante mejora: la intro ha usado técnicas de Captura de Movimientos y software para animación de personas, algo que no teníamos y que nos servirá en el futuro para hacer juegos de personas.

¿Vais a hacer juegos "de personas" próximamente?

Hay varios proyectos. Para nosotros es muy importante que en los juegos haya personas. Es más fácil identificarse con una persona que con un coche o un helicóptero. Los juegos de cosas cansan. Pocas películas se basan en cosas, se basan en gente. Lo mismo pasa en los juegos y aunque los juegos sean de coches o de barcos hay que crear pilotos y gente que los identifiquen. Nuestros juegos tienen pilotos con sus características, añadimos personas detrás de los vehículos... los humanizamos.

Haremos muchos juegos con personas. Psygnosis es una compañía muy grande y debe tener una línea deportiva, otra de coches, de aventuras, histórica... Psygnosis no se puede permitir tener sólo una línea de coches.

En Europa no hay duda de que sois una compañía puntera, pero ¿y en la cuna del videojuego?

En Japón nos va muy bien. Si no recuerdo mal «F-1» llegó al número 2 de ventas, cosa que sólo han conseguido un par de juegos europeos.

La verdad es que «F-1» ha sido un bombazo, ¿vais a seguir con él?

Por supuesto. «F-1» es un juego genial que todavía tiene que dar mucho que hablar. Vamos a mimarlo, a hacer continuaciones y a convertirlo para Saturn y PC.

¿Eso significa que vais a seguir desarrollando para Saturn?

Lo buenos juegos sí, aunque con el consiguiente retraso. Otro juego será «Wipeout 2097». Pero no te puedo decir más...



Carlos Ulloa Matesanz nació en La Coruña el 15 de enero de 1970.

Estudió hasta cuatro curso de informática en la Universidad Politécnica de Madrid. Desde 1992 a 1995 colaboró con distintas publicaciones informáticas tales como MicroManía y PC Programación, siendo, durante el mismo periodo, Jefe de Informática del programa "Bit a Bit" (Televisión Española).

Desde 1995 trabaja como informático del programa radiofónico Game 40, al que no ha abandonado pese a su actual trabajo como Manager Artist en Psygnosis Stroud & Psygnosis Leeds, al que se incorporó el 18 de noviembre de 1996.

Aficiones: *Le gusta todo tipo de música (desde Roy Orbison hasta Front Line Assembly), todo tipo de cine (desde StarTrek, hasta La mirada de Ulises), y casi todo tipo de deportes (fútbol, tenis, alpinismo, ciclismo, karate, piragüismo). Y, por supuesto, los videojuegos.*

Videojuegos preferidos: *"A lo largo de mi vida, los juegos con los que más he disfrutado son los pertenecientes a la serie «Ultima», en especial la tercera parte, «Exodus», y las dos primeras entregas del «Kick Off». De la última hornada, me quedo con «Wipeout 2097» y «Tomb Raider»".*



Se

oye el

chirrido

de las

zapatillas,

la pelota

golpea

tu mano.

El sudor

corre por

tu frente

y sientes

la presión.

Tu equipo

depende de ti.

Y todo sin salir

de tu habitación.





Con el nuevo "TOTAL NBA 97" de SONY PLAYSTATION vas a sentir toda la pasión del baloncesto en tu casa. Podrás practicar tapones, cintas y mates en compañía de los mejores y más duros jugadores del mundo. Tú estarás en boca de los mejores comentaristas deportivos del mundo. Y todo sin moverte de tu habitación.



Exclusiva para PlayStation

Edición limitada con presentación especial. Resérvalo ya.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



TM

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



Más luchadores que ningún otro. Más opciones y modos de juego. Más espectacular y jugable... El próximo gran lanzamiento de Sega tiene forma de juego de lucha y busca la difícil misión de convertirse en el mejor "fighting game" de la historia.

Se acerca el combate del siglo

FIGHTERS MEGAMIX

Ya sabéis de qué va la historia. Los míticos protagonistas de «Virtua Fighter» se unen a los sofisticados gladiadores de «Fighting Vipers» -y a algunos sorprendentes invitados más- para protagonizar un juego de lucha que pretende dejar a todos sus predecesores sumidos en el olvido.

Lo que no sabéis aún es que, efectivamente, esto tiene toda la pinta de que lo van a conseguir.

Para tal fin, el departamento de desarrollo de Sega no se está andando con chiquitas. Para empezar va a poner a nuestra disposición nada más y nada menos que a 22 personajes elegibles más otros 10 secretos que totalizan la alucinante cifra de 32 luchadores, entre los cuales se encuentran, para más inri, algunos de los individuos más populares de la historia de la lucha en los videojuegos: Akira, Dural...

Por otra parte, en este título para Saturn se han recopilado cuidadosamente los elementos más destacables de los dos títulos en los que está basado y de esta forma nos encontraremos con la inigualable jugabilidad y el impagable estilo de simulación de la serie «Virtua Fighter», los originales sistemas de jaulas y armaduras de «Fighting Vipers» y, de regalo, el sorprendente "Escape Move", técnica que hasta ahora sólo habíamos visto en «Virtua Fighter 3» y mediante la cual Sega da el paso decisivo hacia la tridimensionalidad casi total.

Tan impresionante espectáculo estará servido el mes próximo en vuestras Saturn. Yo que vosotros no me lo perdería.



La "intro" de este fantástico juego es toda una demostración de animaciones fluidas y personajes renderizados. Una secuencia para disfrutar de verdad.

Sega pondrá a nuestra disposición a 32 luchadores, la mayoría de ellos protagonistas de las sagas «Virtua Fighter» y «Fighting Vipers»

La inclusión de la técnica "escape move" (que permitirá a los luchadores desplazarse hacia adentro y hacia afuera del ring) conseguirá que el concepto de tridimensionalidad cobre un nuevo sentido. Echadle un vistazo a estos ejemplos.

El sello de Sega es toda una garantía para los juegos de lucha. Este título parece que va a dejarlo aún más claro.

Los escenarios han sido recogidos de los dos juegos en los que está basado este programa. De este modo podremos combatir enjaulados o en campo abierto.

En el modo de 1 jugador, Sega nos propondrá unos torneos bastante curiosos en los que los luchadores serán agrupados teniendo en cuenta diferentes variables. ¿Quién se atreve con todas las chicas del juego?



FIGHTERS MEGAMIX

Aun tendremos que esperar al mes próximo para confirmarlo, pero todo apunta a que «Fighters Megamix» será la nueva y más valiosa joya en el género de la lucha.

Luchadores,, modos de juego, personajes secretos, golpes de todo tipo...¿Nos volveremos locos ante tantas posibilidades?

PERSONAJES SECRETOS

Os aseguramos que os vais a quedar tan perplejos como nosotros cuando descubráis los increíbles personajes secretos que esconde este juego.

Al igual que sucedía en «Fighting Vipers» en este juego se podrá destrozar las armaduras de los luchadores y las jaulas de los escenarios, todo ello siempre de una forma espectacular.

1er ANIVERSARIO

DIVER tienda

¡GRAN FESTIVAL DE PRECIOS!

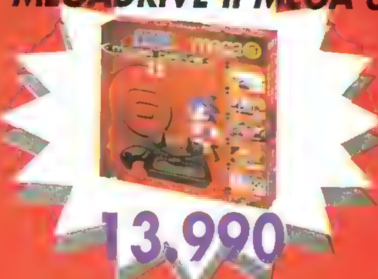
PLAYSTATION + DISRUPTOR

24.900

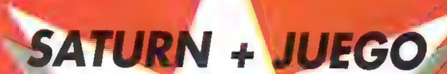








13.990



25.900





4.990

COMMAND & CONQUER

NINTENDO 64 + SUDADERA

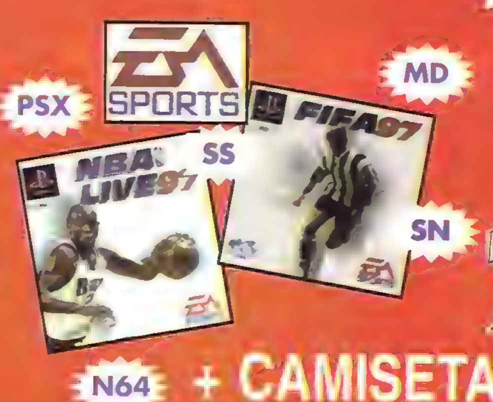


33.900





15.990



N64 + CAMISETA

¡Y MUCHAS MÁS OFERTAS!

Ofertas válidas hasta fin de existencias. Precios válidos salvo error tipográfico

V. C. CASABLANCA Av. Juan Sebastián El Cano, 156 (95) 229 76 97 MÁLAGA	BAT MANX Urb. Las Minosas, Edif. Velázquez s/n (956) 63 03 44 ALGECIRAS	V. C. DIABLITO Av. Constitución s/n Ed. Gavilán (95) 244 06 71 ARROYO LA MIEL	V. C. AL CINE Jacinto Benavente, 11 (95) 286 11 00 MARBELLA	VIDEO CLUB MAVI 2 La Unión, 77 (95) 236 12 30 MÁLAGA	VIDEO CLUB EL TORCAL José Palanca, 1. Urb. El Torcal (95) 235 54 06 MÁLAGA	DIVERTIENDA Lagar, 5 (953) 51 29 53 ANDÚJAR
V. CLUB MAVI 1 Paseo de los Tilos, 39 (95) 234 70 58 MÁLAGA	VIDEO HOBBY Av. Salobreña, 30 (958) 82 57 67 MOTRIL	V. C. LA PAZ Clavel, 43 (956) 76 89 46 LA LINEA	FRAMA VIDEO Castelar, 53 (956) 66 98 56 ALGECIRAS	VIDEO CLUB ESTRENOS Emperatriz Eugenia, 24 (958) 29 40 07 GRANADA	V. C. FRANJU Alonso Carrillo de Albornoz, 6 (95) 229 75 00 MÁLAGA	NINSEGATI Valdés Leal, 1 (957) 49 02 62 CORDOBA
					DIVERTIENDA LA CORUÑA San Jaime, 30 (981) 24 01 23 LA CORUÑA	DIVERTIENDA SANTUTXU Trv. Iturriaga, 15. Próxima apertura SANTUTXO

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Teléfono (95) 261 25 44 Fax: (95) 228 08 50



Sin duda, el diseño de los coches será el aspecto más llamativo del juego. El nivel de realismo gráfico que exhibirá «V-Rally» será fruto de un arduo trabajo que ha pasado por conseguir todas las licencias oficiales. Los seguidores del mundo del motor reconocerán a primera vista todos los vehículos en carrera y a sus firmas publicitarias.



La iluminación se está tratando con un cuidado muy especial: los vehículos estarán pre iluminados, lo que permitirá que acusen con total realismo cualquier cambio de luz.



Rozando el límite de la realidad

La cuenta atrás ya ha empezado. Infogrames está en la línea de salida esperando a que llegue Junio y su «V-Rally» salga disparado hacia el éxito. Casi dos años de trabajo avalarán la calidad de este ambicioso simulador que pretende tutear a los intocables del género. Sus creadores no dudan de que lo va a conseguir y nosotros, a medida que vamos conociendo versiones más avanzadas, más de acuerdo estamos con ellos.

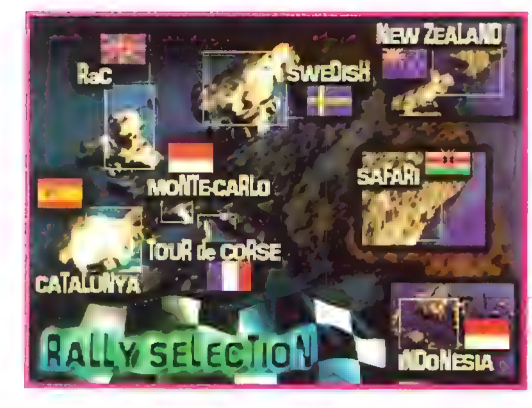
En el pasado número ya os adelantamos algunas de las poderosas características que lucirá este sensacional «V Rally».

Ya sabéis, por tanto, que con él nunca se os van a quedar cortos los circuitos ya que no sólo habrá 45 diferentes, sino un editor que permitirá generar los vuestros propios.

Sabéis también que vais a conducir los mejores coches del mundo: ocho bólidos reales hasta en la publicidad, más tres ocultos. Y tampoco os pillará por sorpresa que os contemos que podréis participar en el campeonato mundial de rallys puntuando y luchando por el título hasta la última carrera y que podéis invitar a un amigo a una partida a dobles o a tres amigos más vía Link Cable

En el tema de las opciones, por tanto, «V Rally» apenas tiene secretos para quienes nos leéis habitual y detenidamente. Pero lo que quizá aún no os ha







Las carreras más importantes del mundial de Rallys estarán presentes en el modo simulación. Habrá tres tramos por circuito, lo que hace un total de 27 pistas oficiales.

quedado claro es cuánta diversión puede encierra este título.

Pues antes de manifestar nuestra opinión sobre la versión definitiva del juego -cosa que haremos en el próximo número´podemos contaros que Infogrames ha puesto un cuidado muy especial en ajustar la dificultad a una sensación de simulación lo más realista posible. Con «V-Rally» vamos a sentir los derrapes, nos veremos obligados a hacer contravolante con precisión, tendremos que recurrir al freno de mano para tomar curvas atravesadas... En este juego no bastará con dejar el dedo pegado al botón del acelerador y limitarnos a mover la cruceta: habrá que pensar y actuar como un auténtico piloto.

En fin, que aún no hemos visto la versión final, pero todo apunta a que «V Rally» puede convertirse en la nueva estrella de la velocidad. Veremos.

¿Sabías que...

...pese a que el juego sólo aparecerá para PlayStation, todo el mundo lo compara con «Sega Rally»?

...cada día se preparan para testeo dos nuevas versiones, una por la mañana y otra por la noche?

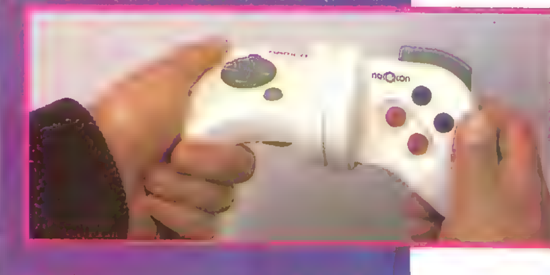
...la música del juego será rock duro y que ha sido grabada en el madrileño pub Moby Dick?

...durante el trabajo de desarrollo se producen cambios a cada momento? (Por ejemplo, en estos momentos aún se está estudiando la posibilidad de incluir una opción para cuatro jugadores simultáneos en la misma pantalla, siempre y cuando la memoria lo permita y no haya descenso de calidad).

...se había contemplado la posibilidad de incluir un espejo retrovisor pero se ha desechado la idea por la cantidad de memoria que ocupan los cálculos para seguir los movimientos de los otros coches?



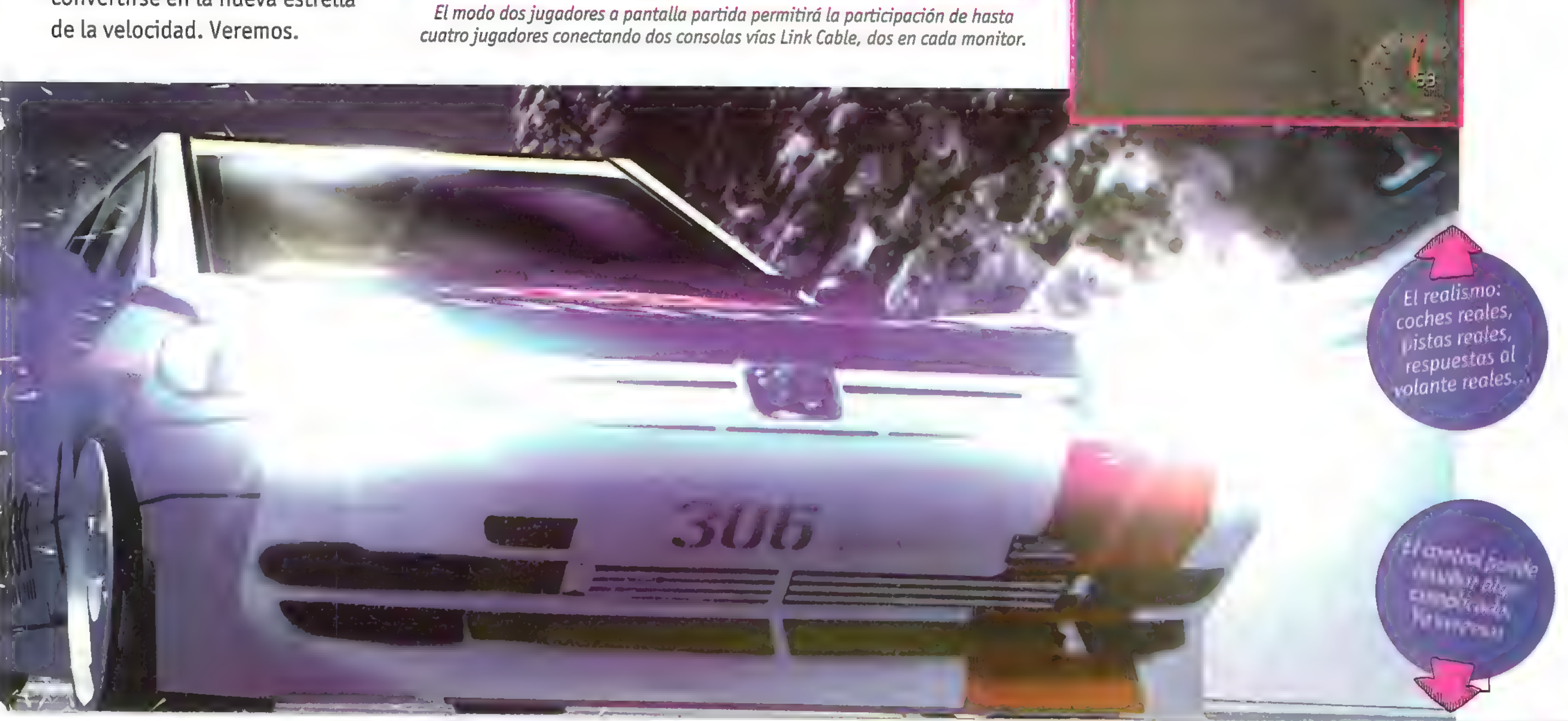
El modo dos jugadores a pantalla partida permitirá la participación de hasta cuatro jugadores conectando dos consolas vías Link Cable, dos en cada monitor.



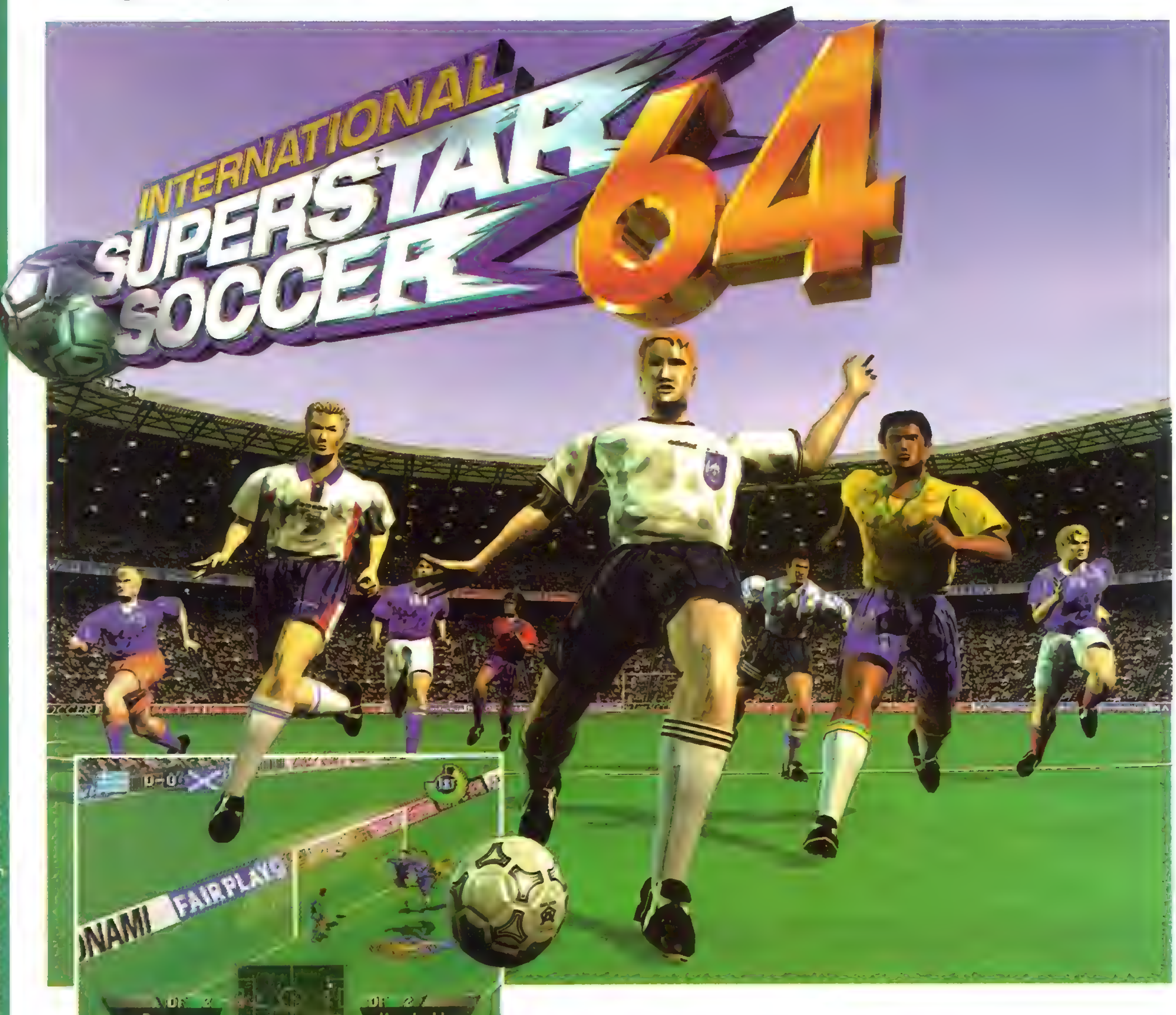
Máximo control, máxima jugabilidad

El juego está preparado para soportar el uso de joysticks analógicos que, como ya sabéis, detectan las diferencias de presión. El favorito del equipo de desarrollo es el NeGcom de Namco. Este pad consta de dos piezas, de manera que puede "retorcerse" como si escurriéramos un trapo. Este movimiento es el que recibe el coche como giro del volante, mientras la cruceta se utiliza para cambiar de marchas y los botones como acelerador, freno y freno de mano.

Extraño, pero el uso de este pad permite la conducción más realista ya que podemos graduar el giro de las ruedas en función del ángulo de la curva. Por supuesto, «V Rally» aceptará también el uso de cualquier otro periférico analógico, como los volantes.



Imagina que le pides a Konami el mejor juego de fútbol...



Resulta muy atrevido afirmar que se acerca el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos. Pero cuando un juego vuelve loco a todo un equipo de redacción, -que no suele asombrarse fácilmente-, entonces hay que pensar que tal afirmación no debe ser excesivamente descabellada. Atentos, porque Konami va a dar muy pronto un paso de gigante dentro de la simulación de deporte rey en las consolas.

Ya sabéis que Konami no es nueva en esto del fútbol, pues su capacidad para asimilar este deporte quedó patente en sus tres sensacionales entregas de «International Superstar Soccer» para 16 bits (aunque también es verdad que sufrió una cura de humildad en su estreno en PlayStation con el discreto «Goal Storm»).

Sin embargo, Konami parece haber sacado muchas y muy buenas conclusiones de todas sus experiencias anteriores y este «ISS64» que se presentará en breve en la nueva consola de Nintendo va a resultar, sencillamente, espectacular.

En la redacción de HC hemos, literalmente, alucinado cuando hemos visto una versión beta de este juego y hemos podido comprobar el impresionante trabajo gráfico que está desarrollando Konami en este cartucho, en el que destacan sobre todo las animaciones de los jugadores, que van superar todo lo visto hasta la fecha.

Sin embargo, y aunque os parezca extraño, os adelantamos que las maravillas gráficas no van a constituir el elemento más impresionante de este programa. Konami parece haber dado el salto definitivo en todo lo referente al control y la jugabilidad en los juegos de fútbol y, aunque ya profundizaremos el mes que viene en este aspecto, podemos deciros que nos

Y Konami te lo concede.

Las posibilidades de este juego de fútbol y la forma en la que Konami las plasmará en la pantalla os dejarán a todos boquiabiertos. Echad un vistazo, por ejemplo, a esta [illegible] con la que este jugador intenta sorprender al alucinado portero...

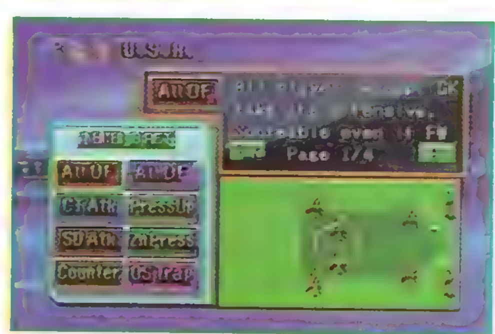




El juego estará plagado de divertidas escenas de animación que resultarán muy familiares a los buenos aficionados al fútbol: celebraciones de goles, actitudes de los árbitros...



El mes próximo Nintendo64 recibirá este sensacional simulador con el que Konami consagrará las siglas «ISS» como las correspondientes a una de las más pretigiosas sagas futbolísticas de la historia.



El juego no sólo contará con todo un tratado de tácticas, sino que su aplicación será sorprendente. Por ejemplo, podréis sacar en cualquier momento a vuestra defensa para forzar el fuera de juego...





Todos sus aspectos, tanto gráficos, como de jugabilidad, prometen al 100%

Las animaciones son tan suaves y reales que no dejaréis de sorprenderos. Mirad cómo quedará reflejado el juego duro -que no violento- en la pantalla.

parece que se ha encontrado el equilibrio perfecto entre espectáculo y simulación, ya que «ISS 64» será capaz de ofrecer jugadas alucinantes pero creíbles, al tiempo que aprovechará a las mil maravillas la versatilidad de los pads para que el jugador no tenga que volverse loco con complicadas combinaciones de botones.

Lo que también tenemos que deciros es que no esperéis un plantel de equipos tipo «FIFA» con varias ligas y miles de jugadores. En esta ocasión tendréis que conformaros con selecciones nacionales y sin los nombres reales de los jugadores (aunque parece que está asegurada una opción para editarlos).

El mes que viene, más, mucho más.

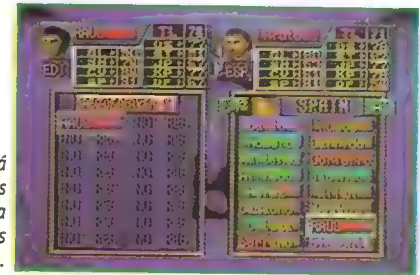


Lo peor de todo es que todavía quede un mes para que llegue a España.



El modo entrenamiento será una auténtica gozada, sobre todo a la hora de ensayar las faltas. ¡Qué realismo!

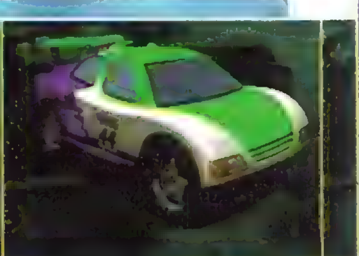
El juego sólo dispondrá de selecciones nacionales ficticias, pero tendrá una opción para actualizarlas con nombres reales.





Velocidad para la que no hay obstáculo







RALLY CROSS



Para PlayStation los juegos de coches y velocidad son como una segunda piel. Simuladores y arcades, Fórmula 1 y rallys, destrucción y velocidad... cualquier excusa es válida para ponernos un coche en la pantalla y hacernos sentir vértigo. Las posibilidades de diversión se acrecientan cuando tras el juego hay una compañía como Sony, que ya nos ha hecho disfrutar con auténticas maravillas como «Porsche Challenge»

En esta ocasión no se nos ofrecerán carreras urbanas ni coches hiper realistas. Para su próxima producción deportiva Sony ha preferido aunar rally y arcade en una competición de curiosa factura en el que nuestro objetivo será recorrer tortuosos circuitos sin un sólo centímetro de asfalto, con trampas de barro, cauces de arroyos, tramos montañosos y rocosos obstáculos.

Tendremos ocho coches disponibles, todos ellos inventados para la ocasión, todos ellos 4x4 y todos ellos con una suspensión a prueba de bombas. El vaivén de tan accidentadas pistas conseguirá que nuestros coches den vueltas de campana, avancen a dos ruedas o se queden, como las tortugas, panza arriba.

Aunque la idea es mucho más dinámica que una simulación pura, pronto descubriremos cómo nuestro coche se deforma al ritmo de los golpes y acusa en su control la fuerza de los impactos. El resultado será una divertida mezcla de seriedad y humor que sabrá ganarse las simpatías de más de uno.

Pero además de prometer diversión, «Rally Cross» nos permitirá disfrutar de unos escenarios poligonales cargados de detalles con una generosidad envidiable. El aspecto será en todo momento brillante y nítido, y nuestros coches, aunque no reales, mostrarán detalles tales como las luces de freno o la silueta de piloto y copiloto.

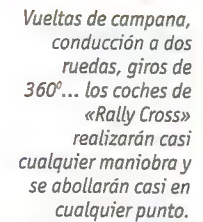
Unirle a todo esto una extensa colección de opciones en la que no faltarán carreras hasta para cuatro jugadores simultáneos, campeonatos o carreras suicidas de resistencia y obtendréis un interesante juego que podréis encontrar en las tiendas a partir del mes próximo.











Vueltas de campana, conducción a dos ruedas, giros de 360°... los coches de «Rally Cross» realizarán casi cualquier maniobra y se abollarán casi en cualquier punto.



Nada más empezar a jugar sólo tendremos disponibles tres de los seis circuitos, tendremos que demostrar nuestra habilidad para poder acceder a los tres restantes.



El movimiento de los vehículos y su respuesta promueven un juego ágil, rápido y divertido.

Tras este nuevo simulador automovilístico se encuentra la mano de la propia Sony. La diversión y el espectáculo parecen garantizados.



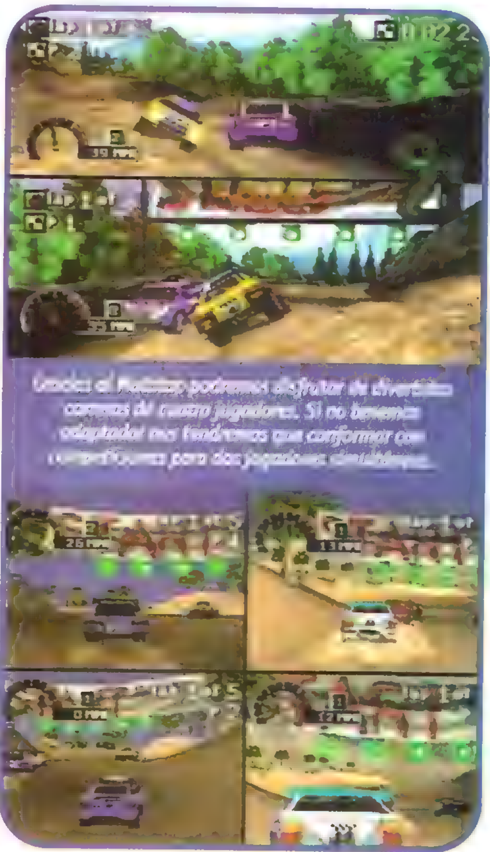


Gráficamente podremos encontrar muchos detalles de gran mérito en «Rally Cross». Por ejemplo, la sombra de piloto y copiloto que veremos dentro de los coches si nos acercamos.





Los espectaculares choques que pueden llegar a producirse nos recordarán en muchas ocasiones a la saga «Destruction Derby». Además los vehículos se deformarán por todas partes tras recibir cualquier impacto.



Gracias al Multitap podremos disfrutar de divertidas carreras de cuatro jugadores. Si no tenemos adaptador nos tendremos que conformar con competiciones para dos jugadores simultáneos.



Bubsy 3D

Seguro que muchos de vosotros recordáis a un gato listo y vacilón que Accolade convirtió en uno de los héroes más simpáticos de las 16 bits. Pues bien, el genial Bubsy ha vuelto para frenar una nueva invasión alienígena en un mundo dominado al cien por cien por los polígonos.

Polígonos a ritmo de plataforma

A pesar del cambio de imagen, el sentido del humor que ha caracterizado a esta saga se mantendrá en «Bubsy 3D»

El "look" de este juego llevará el significado de los "gráficos poligonales" a su máxima expresión.

La originalidad del planteamiento y poder volver a disfrutar con las locuras de nuestro viejo amigo Bubsy.

El viejo Bubsy

Bubsy protagonizó dos juegos para 16 bits. Aunque el aspecto de «Bubsy 3D» será radicalmente distinto, se mantendrán los personajes y el tono cómico que ha caracterizado a la serie.

Las aventuras -ahora tridimensionales- de Bubsy seguirán las mismas pautas básicas que pudimos disfrutar hace tiempo en Mega Drive y Super Nintendo.

A saber: miles de plataformas, curiosos marcianitos, items, largas y variadas fases, mucho sentido del humor y buenas y abundantes animaciones.

El argumento nos obligará a desmantelar un nuevo plan de invasión alienígena recogiendo las piezas del cohete que van a emplear los marcianitos. Para lograrlo tendremos que orientarnos en caóticos escenarios 3D mientras manejamos a Bubsy desde una perspectiva posterior bastante peculiar y que nos jugará alguna que otra mala pasada hasta que aprendamos a dominar los giros y cambios de cámara cuando Bubsy haca alguna de sus locas cabriolas.

Una absoluta libertad de movimientos nos permitirá perdernos por unas enormes fases plagadas de trampas de todo tipo y por las que deberemos caminar con suma precisión.

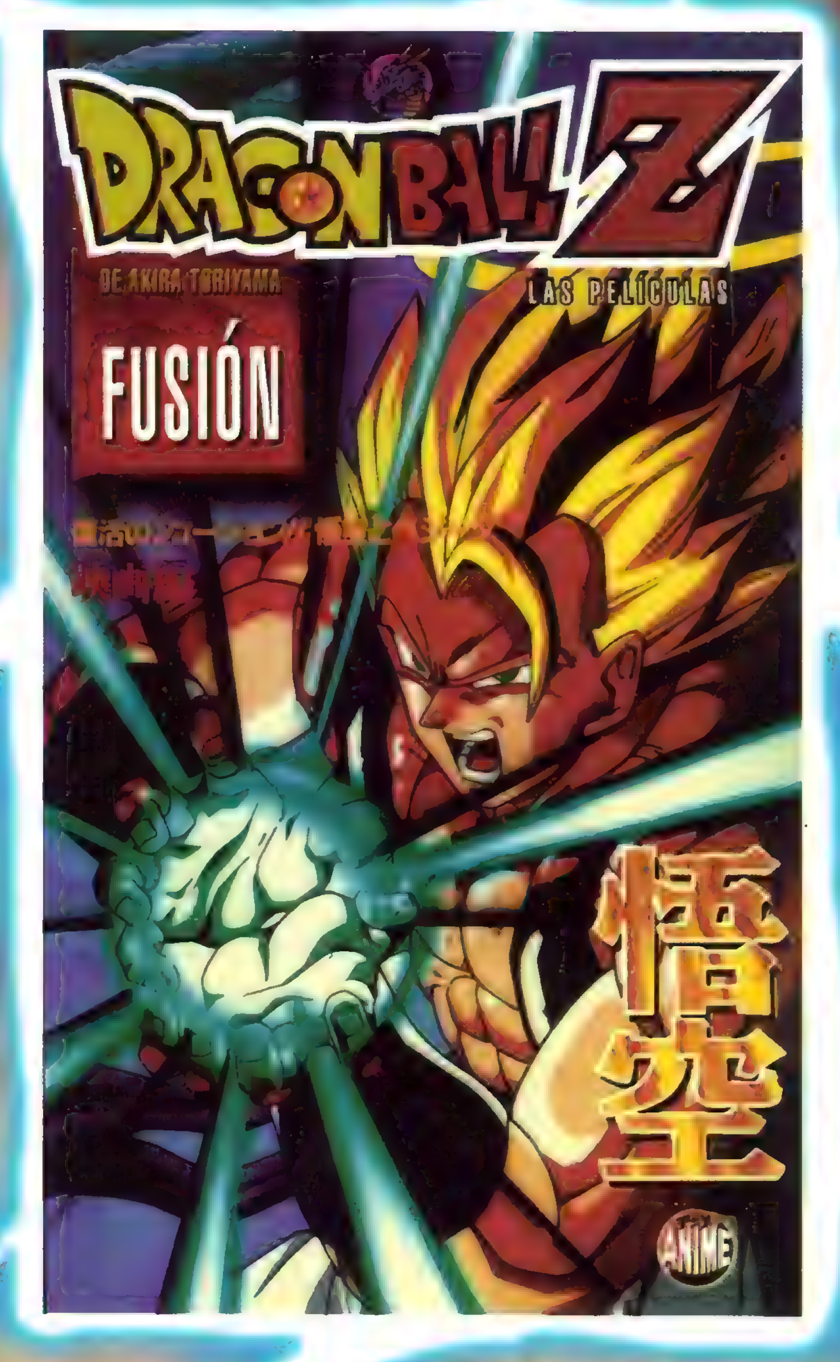
El sarcástico sentido del humor que envuelve a todo el juego será otra de las claves más importantes del estreno de tan popular gato en la Nueva Generación.

Esto ocurrirá, ya lo sabéis, a partir del mes que viene.

El control parece demasiado difícil para un plataformas y la perspectiva no ayuda precisamente.

¡¡Ya están aquí las nuevas aventuras de Son Gokuh!!

CUANDO LLEGA LA BATALLA FINAL, NACE UN GUERRERO DEFINITIVO.



Internet: http://www.mangafilms.es

¡Consigue ya la nueva película en vídeo de DRAGON BALL: FUSIÓN!

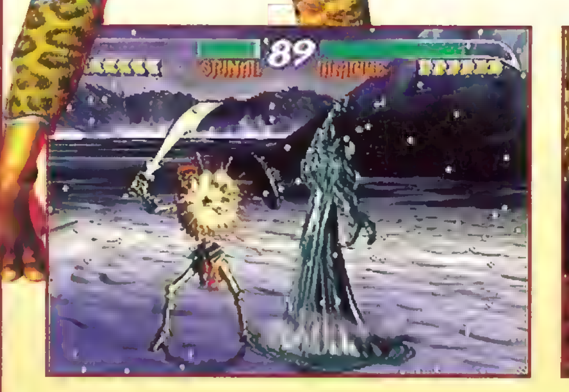
Película inédita en TV. Búscala en tu punto de venta habitual.

MANGA FILMS. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel.: (93) 284 22 29 - Fax: (93) 219 10 17



Nintendo recupera sus más bajos instintos

El torneo más brutal y tenebroso está a punto de estrenarse en N64. Una versión exclusiva para esta consola que dejará alucinados a los amantes de la lucha.



Los que tengáis buena memoria recordaréis que «Killer Instinct» fue, junto con «Cruis´n´USA», el juego que inauguró la placa de N64 que se presentó en forma de máquina recreativa.

Por aquel entonces, Nintendo y Rare prometieron que la futura versión para la consola doméstica sería aún mejor que la propia recreativa. Y por lo que hemos podido comprobar, no estaban fanfarroneando. Los chicos de Rare han completado un cartucho brutal, que despliega todas las virtudes que ya nos deleitaron tanto en los salones como en Super Nintendo: sensacional realización técnica, golpes y "combos" como para parar un tren, dificultad a prueba de expertos y mucha, mucha agresividad.

Este será, como sabéis, el primer juego de lucha que aterrizará en N64, y la compañía nipona no quiere dejar pasar la oportunidad de ofrecer a sus fieles un torneo completo, con infinidad de opciones y modos de juego (algunos realmente curiosos), con un buen plantel de luchadores (los 10 ya conocidos) y con una dificultad recomendable sólo para los más avanzados en estas lides. Al igual que con los anteriores lanzamientos para esta máquina, Nintendo quiere que este juego ofrezca diversión para rato, y la versión americana de este título que hemos conseguido nos ha demostrado que tiene todas las papeletas para conseguirlo.

El juego lleva ya unos meses destrozando joysticks en USA, y el mes que viene estará disponible en nuestro país. Así que ya podéis iros preparando para el gran combate.


Spinal Combo Sabrewulf Maya Jago Kim Tusk Orchid Fulgore Glacius



Cambia de ropa y de bronceado

Una de las opciones más curiosas que ofrecerá este cartucho será la que nos permitirá cambiar el color de la ropa y la piel (o el metal o el hielo según los casos) de los personajes. De este modo será posible convertir a nuestros amigos en luchadores de oro, sombras de sí mismos o en achicharrados turistas de cualquier playa española.

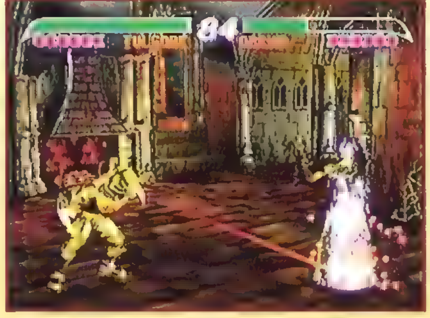
¡Por fin el primer juego de lucha para N64!



Si elegimos al luchador en el modo "sombra" podremos disfrutar de un combate realmente peculiar. El efecto de transparencia está absolutamente conseguido.

¿A qué jugamos?

Nintendo y Rare quieren que los compradores de este cartucho no tengan ni una posibilidad para aburrirse, así que han decidido incluir un puñado de modos de juego que puedan hacer disfrutar de lo lindo al jugador más exigente. Aquí tenéis dos ejemplos, el modo "Team" y el modo "Trainning".





El grupo de programación Rare fue el primero en apuntarse al "Dreamteam" de Nintendo64. A parte de la serie «Killer Instinct», han realizado maravillas tan conocidas como toda la serie «Donkey Kong Country» para Super Nintendo.



Hace unos meses apareció la segunda parte del juego en versión arcade. «KI Gold» puede considerarse una versión mejorada y actualizada de esta secuela, ya que contiene más opciones y modos de juego.



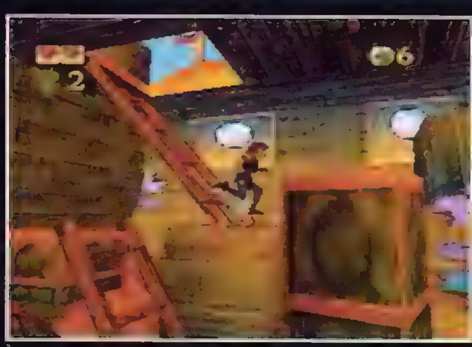
¿Qué tal se manejará a los luchadores con el joystick?

PanDemonium!

Saltad, Saltad, Malditos

Las plataformas han evolucionado una barbaridad en las 32 bits. Apenas quedan restos de los entrañables sprites de antaño. Ahora llegan maravillas gráficas como la realizada por Crystal Dynamics, en las que los polígonos y los entornos 3-D acaparan todo el protagonismo.





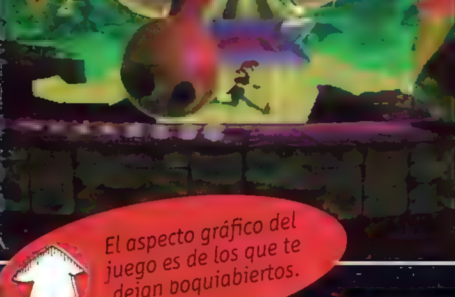

No se trata de un estreno en toda regla -Crystal Dynamics ya lanzó una primera versión para PlayStation hace unos meses-, pero en vista de los resultados obtenidos ha decidido ofrecer a los usuarios de la 32 bits de Sega la posibilidad de disfrutar de este gran título.

«Pandemonium» ofrecerá un estilo de plataformas clásico, en el que sobre todo habrá que saltar y eliminar enemigos, pero con un acabado gráfico realmente increíble, repleto de colorido, diseños ultra detallados, polígonos, entornos 3-D y multi perspectivas. En otras palabras, que hará uso de todas las innovaciones técnicas que nos han traído las nuevas consolas, pero con gran imaginación y talento.

El jugador podrá escoger entre dos protagonistas -un bufón y una bella aprendiz de mago- para recorrer los alucinantes mundos fantásticos y deleitarse al mismo tiempo con el impresionante aspecto de todos y cada uno de los decorados, mientras la máquina se encargará de variar las perspectivas para ofrecernos siempre la vista más espectacular.



Las adictivas plataformas volverán a cobrar protagonismo el próximo mes en Saturn. Será un rival de peso para el todopoderoso «Nights».



El aspecto gráfico del juego es de los que te dejan boquiabiertos.



La versión para PlayStation fallaba un poco en la jugabilidad.



Jugando no hay quien nos gane



En el número de mayo

- ✓ Preview atómica del próximo éxito para Nintendo 64. Llega Killer Instinct Gold y aquí leeréis todo lo que os va ofrecer.
- ✓ La liga de las estrellas también está en N64. Avanzamos International Superstar Soccer 64 y comentamos FIFA 64.
- ✓ Nos metemos en los chips de Wave Race 64, el súper simulador de motos de agua. Comentario y trucos, secretos, claves...
- ✓ Empezamos a desentrañar los misterios de Turok. ¿Dónde están las llaves? Y los primeros códigos, servidos en bandeja.
- ✓ La historia nunca contada de Terranigma. Cómo llegar al final de este RPG, punto por punto y letra por letra.

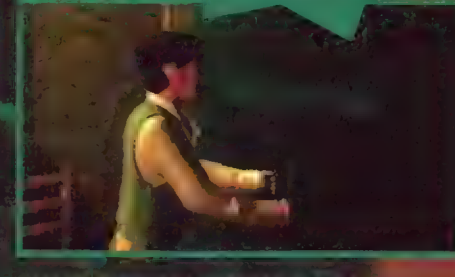
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

por culpa de la amnesia

Imagina que por un accidente pierdes la memoria y apareces encerrado en una fría mazmorra y acompañado de un misterioso personaje. ¿Serías capaz de encajar todas las piezas para recordar tu vida anterior? Esta es la nueva y atractiva propuesta de Sega.

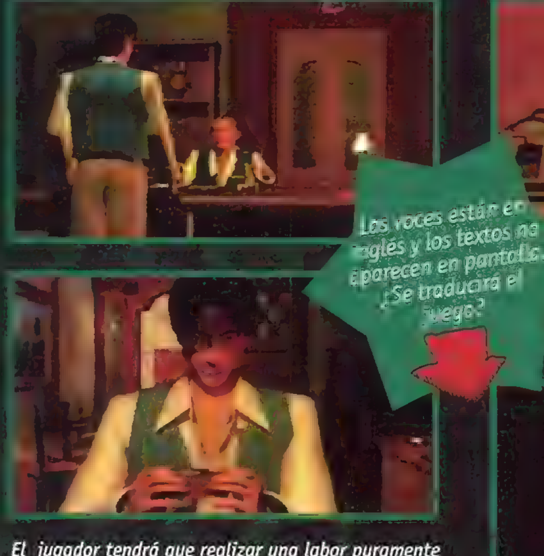
La idea de protagonizar una película de misterio resulta apasionante.





Todo el juego estará realizado mediante escenas renderizadas, por lo que se tratará de una auténtica película interactiva.

Los voces están en inglés y los textos no aparecen en pantalla. ¿Se traducirá el juego?



El jugador tendrá que realizar una labor puramente de investigación: recorrer lugares, encontrar objetos y pistas, llegar a conclusiones...vamos como Sherlock Holmes moderno.

Bajo este intrigante argumento y un no menos extraño título, se encierra una misteriosa aventura cuyo estilo ya tiene precedentes en las consolas: el terrorífico «D».

Sega nos presentará el próximo mes una auténtica película interactiva en la que deberemos intentar resolver numerosos enigmas controlando mediante los cursores al protagonista de la historia, quien nos llevará a través de innumerables escenas animadas a recorrer los más misteriosos escenarios.

Lógicamente, el mayor atractivo de este programa residirá en su exquisito acabado técnico, -pleno de personajes y diseños renderizados y con voces y sonidos digitalizados-, y en un elaborado argumento capaz de mantener al jugador y a los posibles espectadores en vilo durante muchas horas...

...siempre y cuando sepan inglés, porque, desgraciadamente, la versión que hemos visto no sólo tiene las voces en la bella lengua de Shakespeare, sino que además los textos no salen escritos en la pantalla. Es decir, que si Sega España no lo remedia, este magnífico juego puede que pase absolutamente desapercibido en nuestro país.

Sería una auténtica pena.

Torico

Este año, pcmanía te hace la Declaración de la Renta

Con el número de mayo de Pcmanía



Suplemento Rendermanía
El coleccionable sobre imagen sintética.
Este mes a fondo Imagine 3.0 (II)

RENTA 96:

Una aplicación exclusiva en CD-ROM con todo lo que necesitas saber para hacer la declaración de la Renta. Incluye el programa "El asesor virtual" con la respuesta a las 200 preguntas más frecuentes de renta y patrimonio.



Nuestro CD-ROM habitual:

- Demos jugables de Flying corps (en castellano), Carmageddon y Beavis & Butt-head in little thingies.
- Solución interactiva de Larry 7.
- 100 nuevos niveles de Quake.
- Demos de Picasso, Musée d'Orsay y Chiller Killers.
- Versión try-out de Money Penny. El programa bancario con el que podrás consultar tu cuenta desde casa. (BBV, Banco Santander y La Caixa)



Y además, CD-ROM presentación de la nueva tecnología SUPERAVI

- ¡Vídeos a pantalla completa y en alta resolución!
- Trailer en castellano con tres estrenos de impacto: The Relic, Llanto por la Tierra Amada y Camino a la Gloria.
- "Cómo se hizo" y entrevistas con los protagonistas de The Relic y LLanto por la Tierra Amada.



Pcmanía con la información más actual y práctica para los entusiastas del Pc. En este número:

- Todo sobre los MODEMS VIRTUALES
  Una nueva generación de modems que revolucionará las comunicaciones. ¡Ahora más rápidos, más baratos y con menos consumo!
- Especial Internet: Lo que te ofrece la Red.
- El hardware y el software más novedoso sometido al juicio de nuestros expertos.
- Y nuestras secciones habituales de programación, consulta, iniciación y ocio.

Ya en tu quiosco por sólo

Pcmanía + 3 CD-Roms 995 Ptas.

http://www.canaldinamic.es/PCMANIA





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Resulta increíble ver cómo los juegos de fútbol continúan evolucionando y mejorando dentro de las consolas. Cuando todo el mundo pensaba que en PlayStation sería difícil encontrar un simulador que superara las maravillas ya vistas, llega Konami y nos demuestra que es posible acercarse un poco más a la realidad.

«ISS Pro» ha dado un considerable paso hacia adelante en todo lo referente al acabado técnico y al concepto de simulación del deporte rey. En cuanto al primer apartado os podemos asegurar que aquí se encuentran los mejores diseños y las mejores animaciones que jamás hayamos visto en 32 bits.

Sólo para CAMPEONES

Los movimientos de los jugadores son fluidos, vistosos, están perfectamente enlazados y ofrecen destellos de calidad impagables. Y lo mismo puede decirse del movimiento del balón, cuyo desplazamiento resulta tan real como en la vida misma.

Pero tanto o más importante que estos alardes gráficos son el talento y la habilidad que han tenido los programadores para plasmar en este CD aspectos del fútbol que no habíamos visto en anteriores títulos, o al menos no los habíamos visto tan bien realizados: es maravilloso ver cómo los jugadores tocan el balón, hacen paredes, meten pases al hueco o cambian el juego con un realismo sorprendente, y lo más importante, con un control sencillísimo.

Como en todo buen simulador, en «ISS Pro» es fácil jugar, pero difícil bordar el fútbol. El juego se desarrolla con sorprendente realismo, pero siempre del lado del espectáculo: hay jugadas y goles de todos los tipos y aunque las posibilidades son infinitas, descubrirlas tan sólo te costará 4 ó 5 partidos.

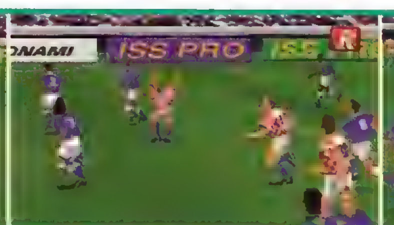
Es una lástima que tan impresionante trabajo no se haya acompañado de un repertorio de opciones y equipos más amplio. Se habría completado un juego perfecto. Aunque este «ISS Pro» tal vez sea ya la perfección.

Manuel del Campo











Como manda el protocolo, antes del comienzo del encuentro se presentarán ambas selecciones. ¿Reconocéis a Ravanelli o a Valderrama entre estos jugadores?

El encuentro se vuelve duro

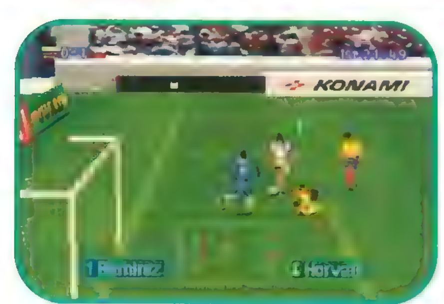
El grado de realismo de este juego es tal, que incluso los partidos pueden volverse bruscos y los jugadores harán feas entradas.

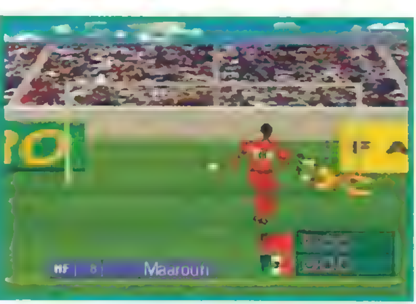
Menos mal que el árbitro está decido a cortar por lo sano...



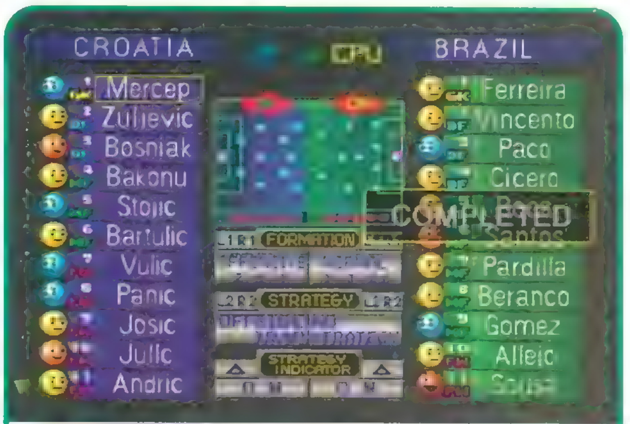


En las repeticiones podréis disponer a vuestras voluntad de los mejores primeros planos. ¿Serán estos jugadores Nadal, Ravanelli y Zubizarreta?





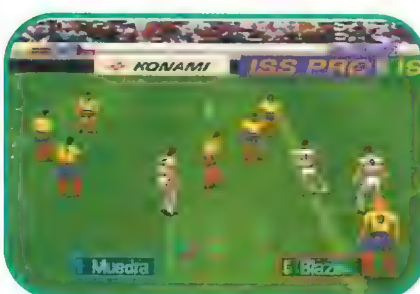
Los penalties son fundamentales en el fútbol. Aquí están representados con un enorme realismo.



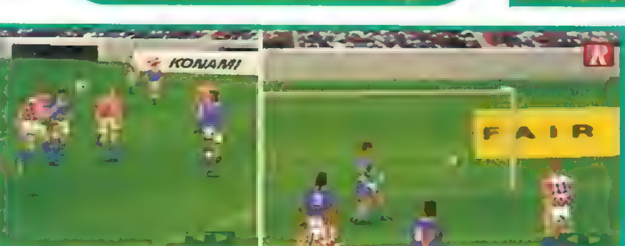
Desde esta pantalla podréis variar la formación y la estrategia de vuestro equipo. Disponéis de 13 sistemas y 9 estrategias que se pueden modificar durante el propio partido mediante el botón "select".

Konami ha conseguido superarse a sí misma ofreciendo una entrega de su «ISS» para PlayStation que roza la perfección.







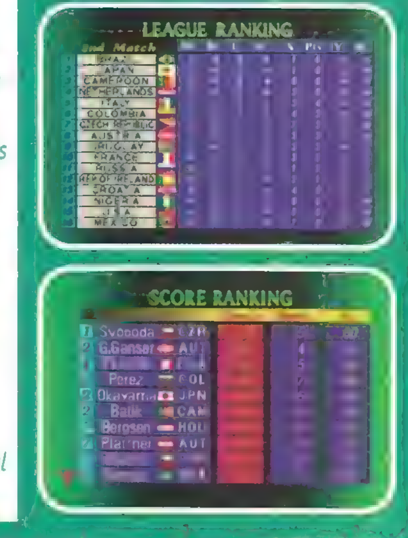


¡Qué jugada! ¡Veamos la repetición! ¡El extremo croata desborda por su banda, mete un centro peligroso al corazón de área, el delantero centro se prepara, efectúa un espectacular salto y conecta un perfecto cabezazo que se aloja en las mallas del sorprendido portero!

Liga y Copa del Mundo

Podremos disputar una Copa del Mundo, con las selecciones divididas en grupos de 4, o un Liga Mundial de todos contra todos.

En ambos casos dispondremos de todo tipo de clasificaciones y estadísticas, e incluso un trofeo al máximo goleador.





El repertorio de equipos de «ISS Pro» se compone de 32 selecciones nacionales con nombres ficticios de los jugadores. Sí están recogidos con detalle los dos uniformes oficiales, y las características físicas de los jugadores más emblemáticos (Ravanelli, Valderrama, Jorge Campos...)



Jugar con este simulador resulta una verdadera delicia y ver a los jugadores en movimiento constituye un espectáculo sin precedentes.



Como podéis observar, el repertorio de opciones para configurar las condiciones de los partidos no es muy amplio, aunque cumple sobradamente. Desde aquí podréis variar el clima, el tiempo del partido, la dificultad de los rivales y el estadio en el que se disputará el encuentro.



¡Así se juega!



Las habilidades técnicas de los jugadores son alucinantes. Aquí tenéis a este Nigeriano fintando, parando el balón, volviendo a fintar, tocando de tacón, pisándolo y hasta simulando un penalty. Os podemos asegurar que todo esto no resulta nada difícil de realizar.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Liga y Copa
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 95
El diseño y las animaciones de los jugadores resultan, en dos palabras: IM PRESIONANTES. En serio, un sensacional trabajo gráfico que supera a todo lo visto hasta la fecha.

SONIDO: 89
A pesar de rayar a gran altura, no es precisamente el aspecto más destacable. Muy buenos los efectos, discreta la música.

JUGABILIDAD: 95
Ofrece más posibilidades que ningún otro juego de fútbol, y lo hace mediante un control increíblemente sencillo. Enganchante desde la primera partida.

DIVERSIÓN: 94
La diversión que proporcionan los partidos en sí es TOTAL, aunque se echan de menos más opciones de juego y equipos reales.

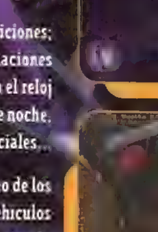
VALORACIÓN: 94
Konami ha conseguido que todos los simuladores de fútbol vistos hasta la fecha hayan quedado atrás. Las tremendas posibilidades que ofrece este título, lo bien que están plasmadas en la pantalla y la facilidad con la que se ponen a disposición del usuario le convierten en un juego único e ideal para cualquier tipo de usuario.
Es verdad que es superado por «FIFA 97» en cuanto a opciones, modos de juego, equipos y jugadores reales -con lo que la balanza queda equilibrada-, pero si lo que queréis es DISFRUTAR jugando al fútbol, este «ISS Pro» llega tan alto que estas ausencias casi, casi pueden ser pasadas por alto.
Un juego absolutamente genial.

RANKING:
ISS Pro
FIFA 97

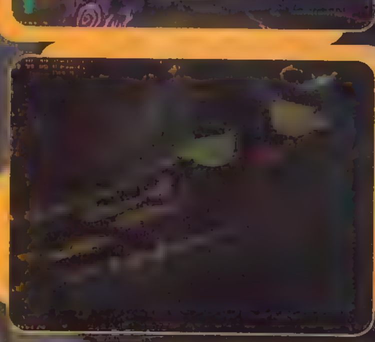
Efecto Caos

SPEED DEMONS

¿Conseguirás domarlos?...









Ocho espectaculares circuitos con increibles decorados tridimensionales, puentes, túneles, curvas cerradas, cambios de rasante, rampas...

Crea tus propias competiciones; hasta 192 combinaciones diferentes, carreras contra el reloj o de competición, de dia o de noche, con lluvias torrenciales...

Ponte a los mandos de uno de los tres alucinantes vehiculos disponibles, y mejora el motor, la suspensión y las ruedas, consigue "Nitros" que hagan volar tu coche.

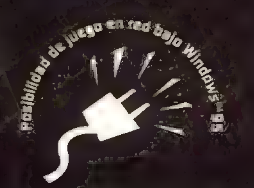
Demuestra tu habilidad contra el ordenador o cara a cara, con tres niveles de dificultad y tres modalidades de velocidad: Amateur, Profesional y ¡A lo bestia!.

Experimenta toda la intensidad de la competición con la opción de juego en red. Hasta seis jugadores simultáneos, con vistas de las incidencias de la carrera en tiempo real: la posición de cada vehiculo, las vueltas que faltan, la vuelta mas rápida, los bloqueos en las demoledoras curvas, los rebotes contra las vallas, los choques, los adelantamientos...

Revienta el volumen de tu altavoz con las 23 músicas digitales y con los sensacionales efectos de sonido que te sumergirán en la trepidante acción de Speed Demons.







UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



Tel 658 60 08 Fax 652 91 94 www.canaldinamic.es/dinamic



Wave Race 64

Cabalgando sobre las olas

"¿Carreras de motos acuáticas? ¡Puf, qué rollo! Puestos a correr, donde estén los coches..."

Si algunos de vosotros piensa así, que se vaya amoldando a los nuevos tiempos porque «Wave Race» viene dispuesto a romper con todos vuestros esquemas.

Porque ya veréis cómo nada más "subiros" a una de estas motos empezáis a daros cuenta de que estáis probando algo muy especial: sentiréis que realmente el agua se desliza bajo vuestra máquina y que las olas os hacen rebotar, descubriréis que la velocidad es altísima, -casi tanto como en cualquier arcade de coches-, y no tardaréis en comprobar que si no tomáis las curvas con el ángulo adecuado os espera un refrescante chapuzón... En fin, que no os quedará más remedio que empezar a reconocer que «Wave Race» es una pasada. (¿Será quizás porque detrás de todo esto anda el genio Miyamoto? Es más, ¿"Miya" significará en japonés "agua"? Por lo de Miya-moto... ¿comprendéis la estupidez?)

Vale, hasta ahora todo muy divertido, pero ¿y las opciones? Pues mirad. Se puede optar por una competición para dos jugadores, por un campeonato de tres niveles con 6, 7 y 8 circuitos cada uno, con un modo contra el crono y por una competición acrobática. ¿Habéis elegido ya? Pues si estáis jugando el campeonato tendréis que conseguir en las seis pistas del primer nivel un número total de puntos que os permitan acceder al nivel Hard. No es fácil, pero con un poco de práctica conseguiréis dar con las claves para cabalgar sobre las olas, girar con precisión y golpear al rival con destreza (sí esto también vale). Y si este modo os parecido duro, esperad a ver el Expert...

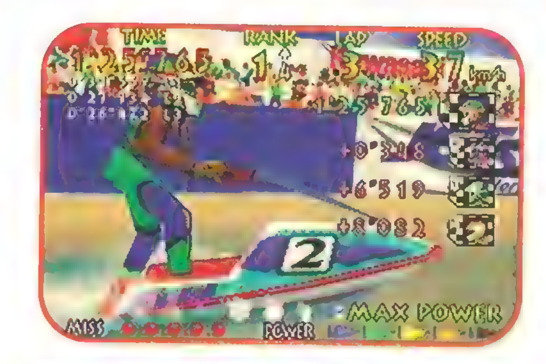
Si os habéis cansado ya de competir podéis probar a hacer unas cuantas acrobacias. Basta con entrar en el Stunt Mode, elegir cualquier circuito y preparaos para conducir de espaldas, hacer el pino, girar 360º sobre vuestras monturas o navegar un rato bajo el agua mientras procuráis no dejar de pasar por ningún anillo. Realmente absorbente.

De regalo a tanta diversión podéis disfrutar de la enormidad de un planteamiento gráfico donde no faltan deslumbrantes puestas de sol, furiosas tormentas, nieblas misteriosas y hasta la presencia de delfines y ballenas. Dejad que la moto se deslice sobre el agua y saboread las muchas posibilidades de control que os permite el stick analógico. Asombraos con la calidad de los efectos visuales, con la velocidad, con el sonido y descubrid de qué forma un "simple" juego de motos de agua puede convertirse en algo maravilloso.

Sonia Herranz



Tras un argumento a primera vista poco atractivo, este simulador de motos de agua esconde un juego increíblemente brillante y divertido.





Estos son los circuitos

Ocho son los alucinantes circuitos que deberemos recorrer. Al principio, cuando sólo podemos jugar en el Modo Fácil únicamente tendremos disponibles seis. Al acceder al modo Hard ganaremos un circuito más y llegando a Expert disfrutaremos de la octava pista. Después, una sorpresa...

1.-Sunny Beach

Es el primero, muy fácil de estructura, pero hay que tener cuidado con las curvas de los extremos. No hay demasiado oleaje.



2.-Sunset Bay

Una preciosa puesta de sol nos privará de visión en uno de los tramos. El resto no es muy difícil, basta con fijarse en las boyas.



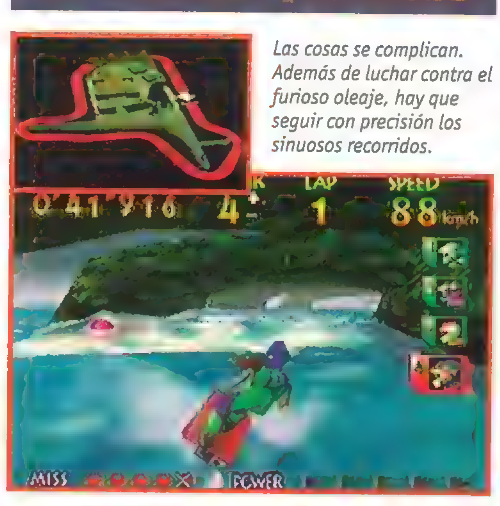
3.-Drake Lake

Una espesa niebla nos acompañará durante las dos primeras vueltas, evitando que veamos con tiempo los obstáculos.



4.-Marine Fortress

Las cosas se complican. Además de luchar contra el furioso oleaje, hay que seguir con precisión los sinuosos recorridos.



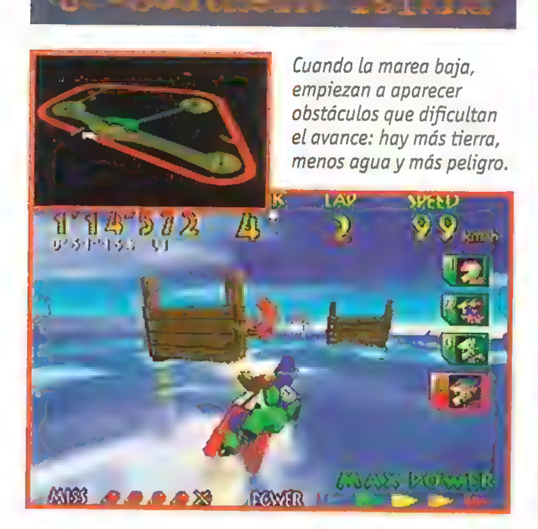
5.-Port Blue

Mucho cuidado con los estrechos pasadizos: un sólo golpe y... ¡al agua! Menos mal que no hay demasiadas olas.



6.-Southern Island

Cuando la marea baja, empiezan a aparecer obstáculos que dificultan el avance: hay más tierra, menos agua y más peligro.



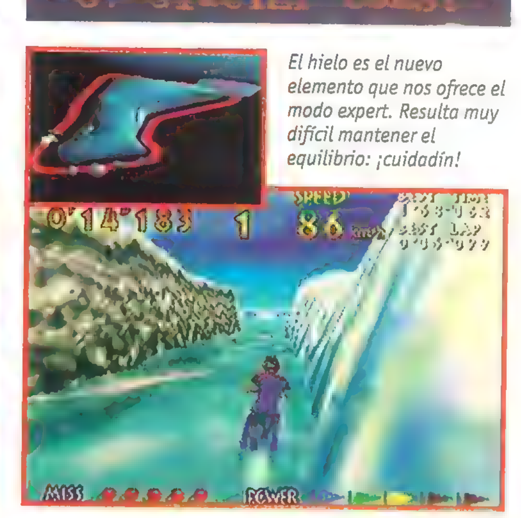
7.-Twilight City

El circuito escondido del modo Hard nos obligará a usar un par de acrobacias para superar sus retorcidas trampas. Difícil pero bonito.



8.-Glacier Coast

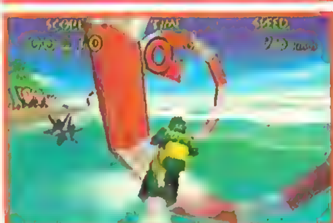
El hielo es el nuevo elemento que nos ofrece el modo expert. Resulta muy difícil mantener el equilibrio: ¡cuidadín!

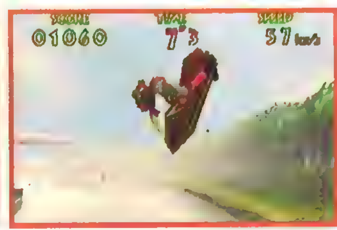


Golpe de acrobacia

En el Stunt Mode no importa llegar el primero a la meta, sino hacer las acrobacias más espectaculares. Podemos elegir cualquier circuito que opondrá sus diversas trampas, rampas, anillos y obstáculos, pero en cualquier caso nuestro objetivo final será hacer el cabra lo más posible para tratar de mejorar nuestros propios records, ya que en este divertidísimo modo no hay opción de campeonato.







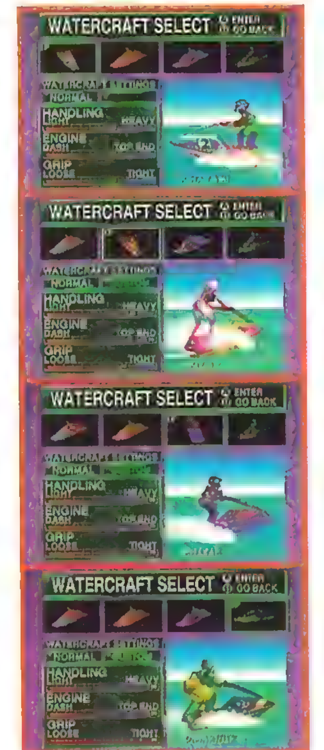
Los indicadores de "Power" que podéis ver en la parte inferior derecha de la pantalla señalan la velocidad que lleva la moto. Ésta aumentará a medida que vayamos superando las distintas boyas y bajará a cero simplemente con que nos saltemos una.

La sensación de realismo conseguida en «Wave Race» es increíble. Se nota que detrás de este juego está el mismísimo Miyamoto, creador de Mario.



Encuentra tu moto ideal

Antes de empezar en cualquier modo de juego tenemos que elegir una de estas cuatro motos. Una vez seleccionado el modelo y el piloto, podremos dejar sus características técnicas "de serie" o modificarlas a nuestro antojo. Los factores que varían son el tipo de manejo (de suave a duro), el motor (mayor o menor aceleración), y el agarre(más flojo o más tenso). Con la práctica descubrirás cual es el sistema que mejor se adapta a tu estilo personal de conducción.



Diversión compartida



El genial modo para dos jugadores simultáneos nos permitirá disfrutar de espectaculares carreras contra un amigo a pantalla partida. Podremos competir en los seis circuitos disponibles inicialmente y en los dos restantes si hemos conseguido pasar al nivel Hard y Expert individualmente.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Carreras
Compañía:	Nintendo
Programación:	Nintendo
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 Circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	64 Megas



Gráficos: 95
Sobre la base de unos circuitos sorprendentes que parece que de verdad son de agua, descubriréis una sensación de velocidad alucinante.
Los movimientos, giros y botes de las motos son, sencillamente, magistrales.

Sonido: 90
El bramido de los motores, los chillidos de las gaviotas, el choque de las olas, los gritos de los competidores... tan buenos los efectos como la banda sonora.

Jugabilidad: 93
El sencillísimo control de las motos permite que podamos dedicarnos desde el primer momento a descubrir sus muchas posibilidades de conducción, lo que le convierte en un juego enganchante desde la primera partida.

Diversión: 93
Si te gustan los juegos de velocidad descubrirás aquí una fuente inagotable de diversión. Hay que jugarlo para creerlo.

Valoración: 93
Sólo unas grandes cualidades técnicas y jugables pueden hacer que un título a priori tan poco atractivo como éste se convierta en la revelación de la temporada. Pero a estas alturas todo el mundo está ya de acuerdo en afirmar que «Wave Race» es, además de muy original, un juego divertido como pocos. ¿Que habría sido mejor que en lugar de correr con motos acuáticas lo hubiéramos hecho con coches? Lo dudamos, porque seguro que entonces no habría sido ni la mitad de sorprendente, ni de vibrante, ni de absorbente...
La sensación que se disfruta pilotando estas motos es algo tan maravilloso que nadie debería dejar de experimentarla.

Ranking:
No hay juegos similares para N64.

LA MEJOR FORMA CENTRO MAIL DE COMPRAR EL MEJOR SOFTWARE



PORSCHE CHALLENGE







6.490



Directamente desarrollado por los creadores del Total NBA'96, PORSCHE CHALLENGE te ofrece 24 magníficos circuitos, y hasta 5 tipos de coches para volar sobre ruedas, todo ello utilizando la última tecnología Porsche y Sony para su mayor disfrute.

VOLANTE MAD CATZ + PEDALES

13.990



Super Oferta

Todo esto por sólo

18.900 Pta.

Además, con la compra del juego Porsche Challenge, te llevas una gorra exclusiva de regalo.



¿A qué esperas?. Envia este cupón por correo o presentalo en tu Centro Mail más próximo y te ahorrarás más de 1.000 pta en la compra de este pack

Centro MAL • Cº de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F • 28031 Madrid • FAX: (91) 380 34 49

Promoción válida hasta 31/05/97

HBC

NOMBRE ....
DOMICILIO .... POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL .... TELÉFONO (..............)..............................
PROVINCIA ....
PRODUCTO Pack Porsche Challenge + Volante Mad Catz con Pedales
PRECIO 18.990 pta
GASTOS DE ENVIO ....
TOTAL ....

FORMA DE ENVIO
Correo ☐
Urgente ☐

GASTOS DE ENVIO
400 pta por correo
750 pta por agencia.

STAR WARS REBEL ASSAULT II

EL IMPERIO OCULTO

Nueva BATALLA contra el Imperio

La guerra contra el Imperio continúa. Lord Darth Vader tiene un nuevo juguete: una factoría capaz de producir cazas TIE invisibles a los scaners. Con este nuevo arma, Vader y el Imperio están sembrando el pánico entre las tropas rebeldes que son borradas del espacio sin llegar ni a ver a su rival. Tú eres un cadete de las fuerzas Rebeldes y debes acabar con esta amenaza.

Igual que ocurría en la primera parte, el juego está estructurado en forma de sucesivas misiones que deberemos completar a los mandos de las diferentes naves rebeldes. En unas ocasiones nuestra labor será exclusivamente la de controlar un punto de mira y disparar a todo lo que se mueva, otras veces deberemos maniobrar dentro de túneles llenos de trampas, otras habremos de ser pilotos y artilleros y, finalmente, disfrutaremos de algunos niveles de disparo al estilo de los juegos de pistola (pero sin pistola).

En cualquier caso, todas las fases están estructuradas como la sucesión de escenas de una película y, de hecho, entre ellas habrá numerosas secuencias cinematográficas que, a través de naves, escenarios y algunos de los personajes de Star Wars, irán completando el argumento. Para alegría de todos, tanto las secuencias de vídeo como el propio juego están totalmente traducidos y doblados al castellano. ¡Increíble!

Gráficamente nos encontraremos con un juego en el que el entorno se ha cuidado con gran esmero, consiguiendo que nos sintamos realmente inmersos en el universo Star Wars.

Las escenas de vídeo rodadas para la ocasión son de una calidad más que sobresaliente y se presentan a pantalla completa (por algo el juego ocupa 2 CD's), mientras que las poligonales naves protagonistas del juego se mueven a una gran velocidad y con total soltura sobre los bien generados escenarios.

Sin embargo, también podemos encontrar algunos detalles gráficos negativos, como el hecho de que en ciertos niveles, como el de las aeromotos, los elementos no se integran bien sobre los fondos. El tono técnico general es, pese a este detalle, más que correcto, aunque sin llegar a sorprender.

Pero en «Rebel Assault II» lo verdaderamente importante es el ritmo, la concatenación de las fases, la variedad de situaciones propuestas y la recreación de un universo de sobra conocido por todos (y que ahora vuelve a estar tremendamente de moda). Y no hay duda de que con este título vais a divertiros de lo lindo a base de pilotar X-Wings, aeromotos, Cazas Imperiales y hasta el Halcón Milenario y que vais a poder vivir una larga sucesión de fases que, bajo el denominador común del disparo, os llevarán a afrontar un montón de situaciones relacionadas con esta mítica saga cinematográfica.

Sonia Herranz



FASE 1 El Triángulo de Dreighton




Pilotando un B-Wing nos enfrentamos a los cazas imperiales. Podremos elegir entre una vista interior con punto de mira y una exterior, tal y como podéis ver en estas pantallas.

Túneles mineros FASE 3



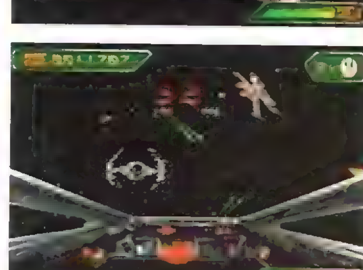

Un carguero del tipo del Halcón Milenario será nuestra siguiente nave. Hemos de hacerla maniobrar por el interior de retorcidos túneles, disparando a ciertos obstáculos.

FASE 4 El campo de minas




Es una mezcla de asteroides y minas flotantes que hay que destruir para abrir paso a la flota, evitando, cómo no, que nos destruyan. Ideal para poner a prueba nuestra pericia como pilotos de X-Wing.

Ataque Interceptor FASE 5

No puede faltar el clásico enfrentamiento de cazas TIE contra X-Wing. El secreto está en no dejar que los imperiales nos pasen. Podemos elegir una vista interior o exterior, esta última sin punto de mira.

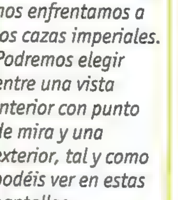
Entrenamiento TIE FASE 7




Debemos aprender a manejar el arma secreta del enemigo: el TIE invisible. Para ello maniobraremos por el interior de un cerrado y difícil cañón siguiendo los consejos y la estela de un maestro.

La prestigiosa compañía LucasArts se presenta en PlayStation con este arcade que nos invita a revivir algunos de los momentos más estelares de La Guerra de las Galaxias.

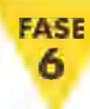
Estrella Corellia





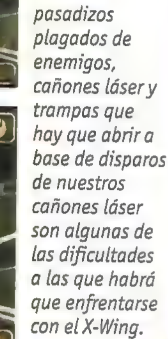

Hemos de avanzar por los pasillos de la base imperial hasta localizar al carguero corelliano. Debemos ser rápidos con el láser y distinguir cuando conviene disparar y cuando esconderse. El control es difícil.

Instalación minera FASE 6

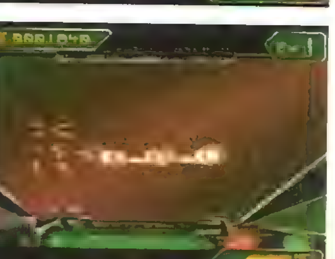





Estrechos pasadizos plagados de enemigos, cañones láser y trampas que hay que abrir a base de disparos de nuestros cañones láser son algunas de las dificultades a las que habrá que enfrentarse con el X-Wing.



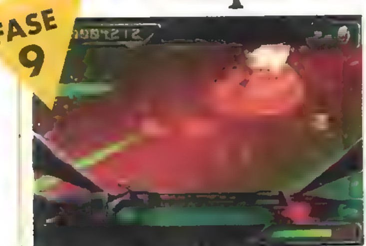
Vuelo a Imdaar

Bombarderos del tipo B-Wing deben acabar con los cazas imperiales en una lucha desigual. Podemos elegir entre vista interior o exterior y contaremos con el apoyo de nuestra escuadrilla.

Campo de asteroides

FASE 9




Aunque una de nuestras misiones es esquivar los asteroides, el control sobre la nave será mínimo, lo justo para apartarnos del pedrusco ya que el camino es siempre el mismo. Además, tendremos que destruir las torretas láser enemigas.

A bordo del terror

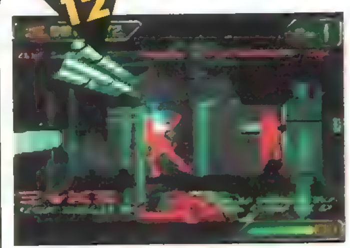
FASE 11




Disfrazados de tropa de asalto dentro del destructor de Vader, deberemos acabar con todos los enemigos que nos salgan al paso en un nuevo nivel de disparo. El control es un poco complicado: más vale usar la astucia.

La alcantarilla

FASE 12



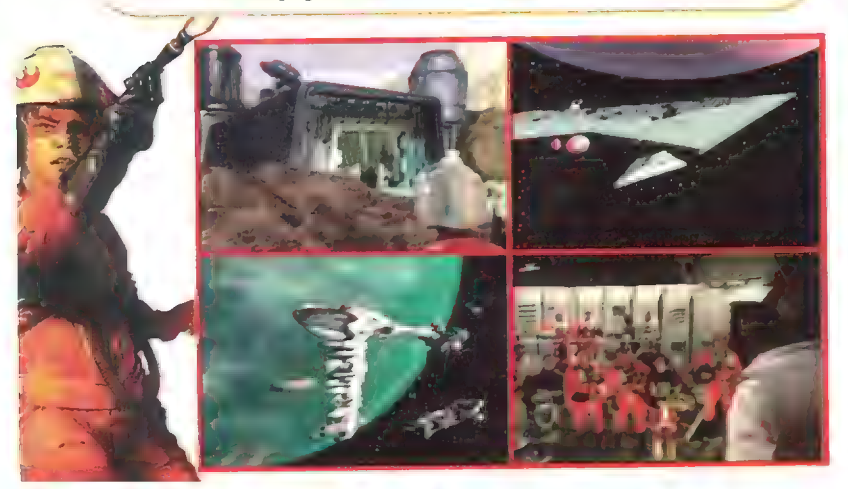

También de disparo, pero más sencilla y algo más sosa que las anteriores. La peculiaridad es que nos enfrentaremos a los obstáculos en un pasadizo oscuro usando gafas de visión nocturna. Atentos a los mini-robots espías.

Ataque TIE

FASE 14



Hemos robado un caza imperial y con él debemos escapar de la base de Vader acabando con todos los enemigos que nos salgan al paso. Nuestro escudo será mucho más débil y aguantaremos menos impactos como corresponde a un TIE.



Aeromotos

FASE 10



Las famosas aeromotos de "El retorno del Jedi" nos servirán para llegar a un puerto imperial. Deberemos esquivar los troncos de los árboles y acabar con las criaturas del pantano que aparezcan.

Destructor estelar

FASE 13




Hemos localizado el caza que veníamos a robar: toca escapar del destructor por sus estrechos pasadizos acabando con todo lo que nos cierre el camino. Destruir los generadores de la nave no estaría mal.

Indaar Alpha

FASE 15



Teniendo la fábrica de cazas invisibles tan cerca podemos destruirla solos. Los estrechos túneles serán el menor de los problemas: las torretas de vigilancia se encargarán de mermar nuestros escudos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Compañía:	LucasArts
Programación:	LucasArts
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Fases:	15
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	2 CD Rom



GRÁFICOS: 89
Tanto las imágenes de vídeo como el entorno gráfico es en general de gran calidad, recreando lugares y situaciones características de la saga Star Wars.

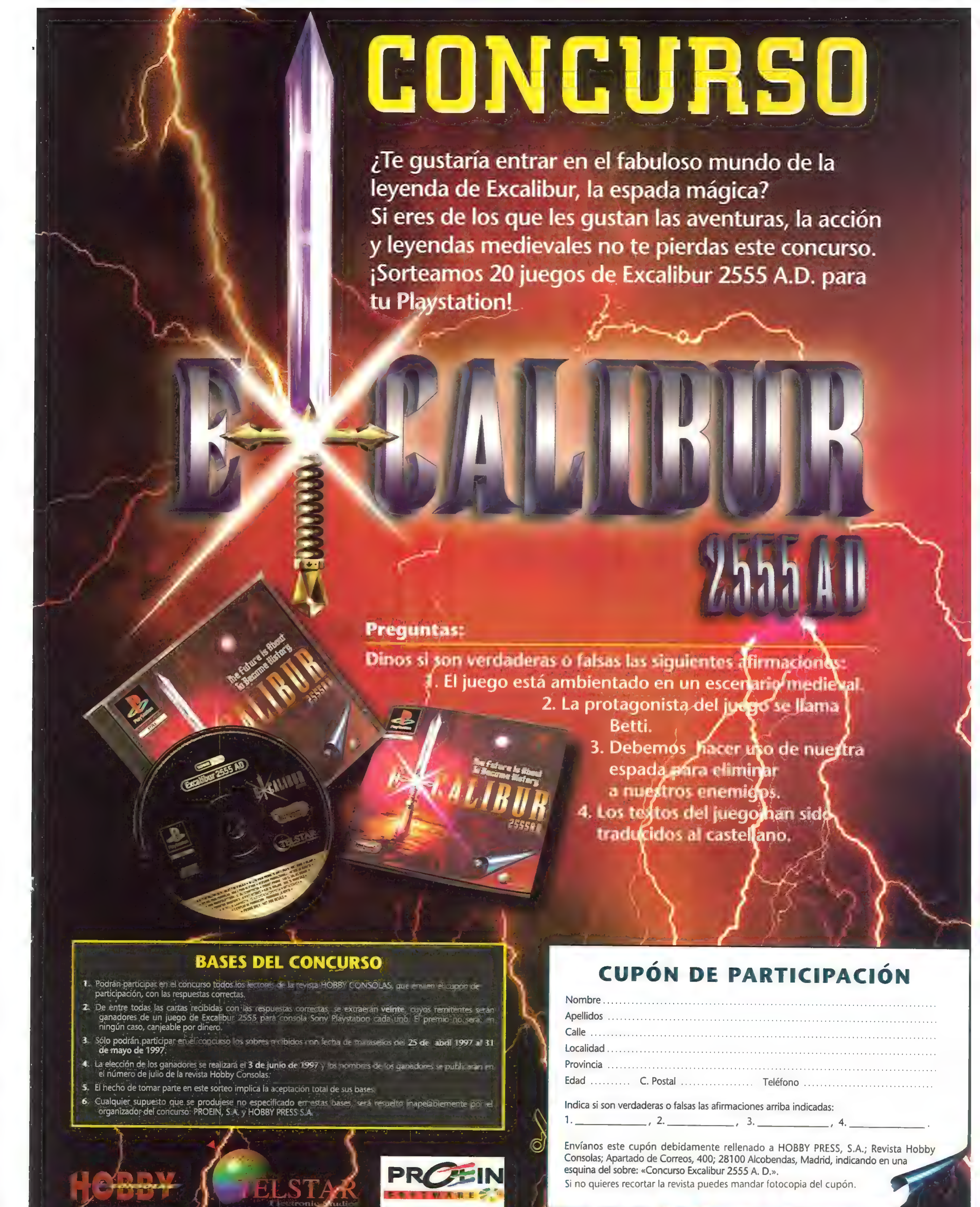
SONIDO: 91
La banda sonora de la trilogía empieza a ponernos en situación, pero, además, poder oir las instrucciones de los generales y los consejos de nuestros compañeros en castellano vale un mundo.

JUGABILIDAD: 89
El control no es del todo fiable en algunas fases. Sin embargo, en general es bastante fácil hacerse con el manejo de las diversas naves. Por lo demás... a disparar sin parar.

DIVERSIÓN: 90
Son quince niveles variados y todos con su atractivo propio. Los niveles de dificultad van desde el facilísimo al dificilísimo, garantizando diversión para los más hábiles y para los más torpones.

VALORACIÓN: 90
Los fanáticos de la saga de "La Guerra de las Galaxias" disfrutarán a tope con «Rebel Assault II». Los amantes de la acción, las emociones fuertes, la variación y el gatillo fácil, encontrarán por su parte un juego que se ajusta a las mil maravillas a todas estas premisas.
El dinamismo de este título y su enlazado argumento nos arrastran así a una película interactiva en la que cabe resaltar la traducción de textos y voces al castellano, lo cual contribuye enormemente a que podamos disfrutar sin limitaciones de este gran y divertido arcade.

RANKING:
Rebel Assault II
Wing Commander IV



CONCURSO
¿Te gustaría entrar en el fabuloso mundo de la leyenda de Excalibur, la espada mágica?
Si eres de los que les gustan las aventuras, la acción y leyendas medievales no te pierdas este concurso.
¡Sorteamos 20 juegos de Excalibur 2555 A.D. para tu Playstation!
EXCALIBUR
2555 AD
Preguntas:
Dinos si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones:
1. El juego está ambientado en un escenario medieval.
2. La protagonista del juego se llama Betti.
3. Debemos hacer uso de nuestra espada para eliminar a nuestros enemigos.
4. Los textos del juego han sido traducidos al castellano.
The Future Is About to Become History
Excalibur 2555 AD
TELSTAR
BASES DEL CONCURSO
1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán veinte, cuyos remitentes serán ganadores de un juego de Excalibur 2555 para consola Sony Playstation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de abril 1997 al 31 de mayo de 1997.
4. La elección de los ganadores se realizará el 3 de junio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS S.A.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Indica si son verdaderas o falsas las afirmaciones arriba indicadas:
1. ____________, 2. ____________, 3. ____________, 4. ____________.
Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Excalibur 2555 A. D.».
Si no quieres recortar la revista puedes mandar fotocopia del cupón.
HOBBY
TELSTAR Electronic Studios
PROEIN SOFTWARE









PIRÁMIDES ensangrentadas

Que a estas alturas nos quieran vender un nuevo descendiente del archi conocido «Doom» es algo que requiere de una gran dosis de osadía por parte de la compañía responsable.

Tras el éxito cosechado por el juego de ID Software cientos de imitadores se lanzaron dispuestos a compartir la tarta del éxito y hoy en día encntramos en el mercado títulos de tanta calidad, que mejorar cosas como «Alien Trilogy», «Disruptor» o el mismo «Final Doom» parace poco menos que una misión imposible.

Pues bien, «Exhumed» no sólo se ha pasado todos estos obstáculos por el forro sino que, olvidándose por completo de que fue estrenado en Saturn hace un montón de meses, se presenta en PlayStation dispuesto a arrasar. Y lo malo es que puede conseguirlo...

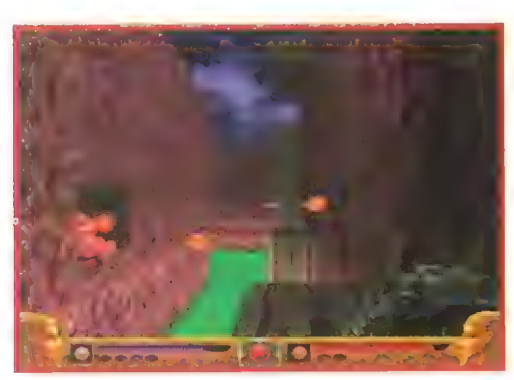
Sí, estamos de acuerdo en que es un "shoot'em up" de vista subjetiva como todos, pero cualquiera que se plante frente a él podrá apreciar montones de detalles que le dan una personalidad propia y que le convierten en una opción de lo más tentadora dentro de este trillado género.

Sus impresionantes gráficos centrados en el Egipto más misterioso no tienen nada que envidiarle a nadie, pero es que, además, a ellos se les ha unido un ambiente sobrecogedor que se "palpa" al otro lado de la pantalla y que consigue crear una atmósfera que te hace jugar con el corazón literalmente en un puño.

Si a esto le añadimos un enorme mapeado de acceso libre, un apartado sonoro digno de ser escuchado con calma (¡con voces en castellano!), una trama argumental eminentemente aventurera y un protagonista capaz de saltar, bucear o mirar arriba y abajo, el resultado es un juego imprescindible a poco que te guste andar por ahí pegando tiros virtuales.

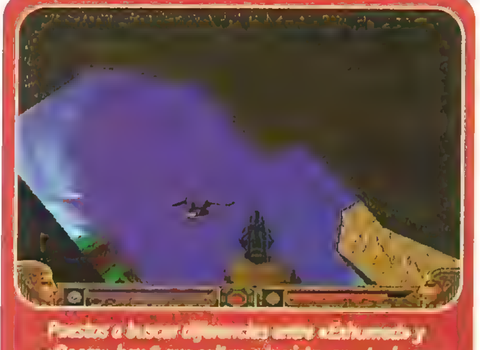
A modo de resumen podíamos acabar diciendo que «Exhumed» posee la tensa ambientación de «Alien Trilogy», la acción trepidante de «Doom», la calidad gráfica de «Disruptor» y los tintes aventureros de «Hexen» comprimidos en un único CD y que sólo espera tu colaboración para sacar los mejores momentos de tu PlayStation.

Roberto Lorente









Puestos a buscar diferencias entre «Exhumed» y «Doom» hay 2 que saltan a la vista, aparte de su ambientación oriental. La primera el poder mirar arriba y abajo y la otra sus alucinantes fases submarinas.





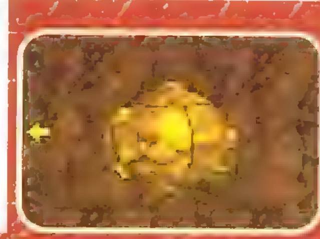
Los enrevesados laberintos de este juego podrán ser solventados con mucha paciencia y manteniendo activado el mapa del nivel.

«Exhumed» rompe las bareras de la osadía y llega con la intención de que se le considere el mejor "shoot´em up" subjetivo para PSX.

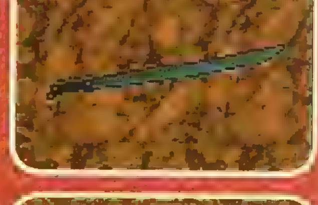


¡Todos a las armas!

Como es lógico, a medida que los enemigos se vayan endureciendo os iréis encontrando con armas más potentes. Mucho cuidado porque la munición se agota.













Para los desplazamientos más largos entre niveles (no olvidéis que el acceso es libre) podréis acercaros hasta los camellos. Al hacerlo saldréis al mapa general y sólo tendréis que elegir destino.



La antigua mitología egipcia proporciona un campo de cultivo excelente para sacar enemigos. Este hombre-chacal es un buen ejemplo.

Consola: PlayStation
Tipo: Shoot'em up subjetivo
Compañía: BMG
Programación: Lobotomy
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: N/D
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 94
Sencillamente alucinantes. Ni un tirón, ni un baile de polígonos... Lo que se dice una maravilla visual. Puestos a ser puntillosos, un poco repetitivos los escenarios.

SONIDO: 92
Los efectos son realistas y las melodías tan misteriosas que arropan perfectamente a los gráficos en su misión de ambientar. No hay que perderse las voces en castellano...

JUGABILIDAD: 88
La dificultad general del juego es muy alta y además no se puede ajustar. Reservado únicamente para los más expertos... con Memory Card.

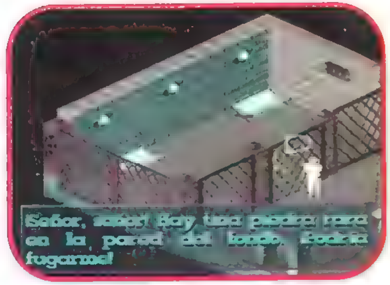
DIVERSIÓN: 93
En ocasiones cuesta saber si lo más atractivo del juego es su acción frenética, su ambientación misteriosa o su componente aventurero. El conjunto es simplemente genial.

VALORACIÓN: 93
La versión PlayStation de este juego aparecido el año pasado en Saturn no sólo ha logrado igualar los altísimos niveles de acción de su hermano de Sega. Un completo rediseño de los escenarios y de algunos enemigos junto a unos gráficos de generación aún más rápida han bastado para convertir a «Exhumed» en uno de los productos más atractivos del género sobre la máquina de Sony.
De visita inexcusable para los aficionados más experimentados.

RANKING:
Exhumed
Alien Trilogy
Disruptor
Final Doom



Little Big ADVENTURE





No estamos LOCOS

Un mundo con dos soles dividido por una infranqueable cordillera, un tirano que crea poderosos clones, una antigua leyenda que habla de una dulce diosa, el fin del mundo y un joven que se siente llamado a convertirse en héroe y al que todos toman por loco...

Con este peculiar cóctel ambientando en un universo fantástico, Adeline Software y Electronic Arts nos sumergen en una de las aventuras más divertidas de cuantas hemos visto hasta la fecha en PlayStation.

«LBA» es un híbrido entre las modernas aventuras gráficas y las aventuras más tradicionales tipo «Zelda» o «Soleil» y, por tanto, nos encontraremos con un juego que mezcla el buen uso de determinados objetos, magias y la necesidad de charlar sin pausa, con combates en tiempo real o momentos de plataformas, todo ello con el denominador común de disponer siempre de una absoluta libertad de movimientos. La combinación resultante es una aventura compleja, que exige de nosotros inteligencia y habilidad a partes iguales, pero que ofrece a cambio grandes dosis de diversión.

Una de las grandes

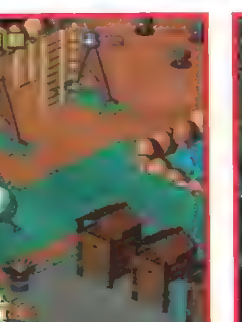
ventajas de este juego es que, a pesar de las numerosas y variadas dificultades que encontraremos, nos permite salvar en cualquier momento, lo cual nos evitará la siempre tediosa tarea de repetir las acciones complicadas que, sin duda, encontraremos en las largas zonas plataformeras, en los durísimos enfrentamientos con los clones o en las peliagudas misiones tipo Indiana Jones.

Junto a este desarrollo tan variado, podremos disfrutar de unos bonitos gráficos, detallados y bien definidos, (creados en su totalidad a base de renderizaciones) y de unos personajes que gozan de unas animaciones realmente excelentes (aunque también es cierto que el control del protagonista resulta un poco "durillo").

En resumen, estamos ante un título que, seguro, va a convertirse en un gran éxito gracias a la originalidad de su planteamiento, a las curiosas y espectaculares situaciones que nos hará vivir y al animadísimo ritmo de su acción. Y además, está en castellano.

Sonia Herranz

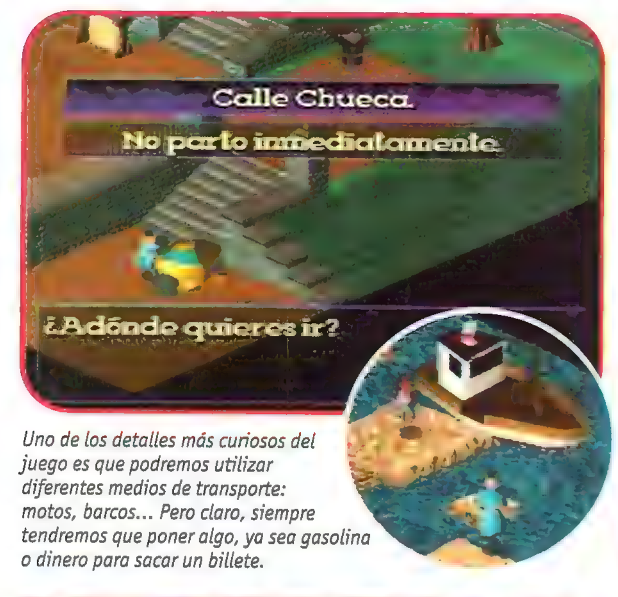








En esta aventura no faltarán las tiendas en las que podremos comprar todo tipo de objetos. Como veis, afortunadamente los textos -aunque no las voces-, están traducidas la castellano.



Uno de los detalles más curiosos del juego es que podremos utilizar diferentes medios de transporte: motos, barcos... Pero claro, siempre tendremos que poner algo, ya sea gasolina o dinero para sacar un billete.

¿Cómo quieres tomarte la vida?

Además del estado de ánimo "normal", el personaje puede adoptar otras tres actitudes para solucionar diferentes tipos de problemas.



AGRESIVO: Si nos vemos obligados a deshacernos de alguien a base de golpes, no queda más remedio que ponerse bravo.

DEPORTIVO: Ideal para desplazarse rápido y huir de los enemigos. Además, sólo de esta forma podremos dar saltos dignos de ardor.

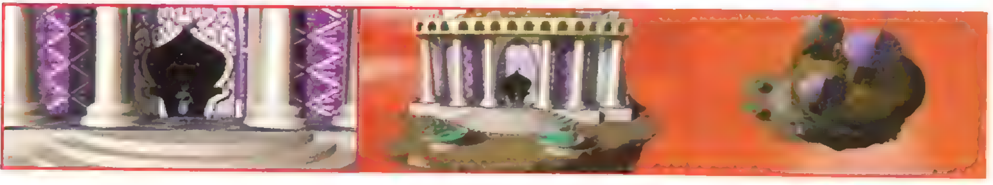
DISCRETO: Pasar detrás de los guardias, burlar la vigilancia de un clon, escapar disfrazado... sólo se consigue con discreción.





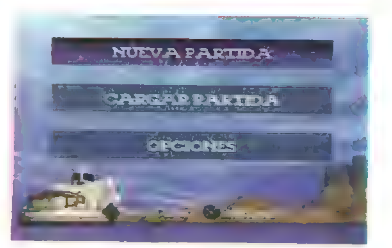
En este Inventario se acumulan los objetos que vayamos recogiendo, ya sean seleccionables o de uso perenne. Además, aquí también podremos conocer las cualidades de los distintos objetos.

A pesar de que «Little Big Adventure» fue editada en PC hace bastante tiempo, esta sensacional aventura no ha perdido ni un ápice de su atractivo y frescura.



Tras acciones importantes disfrutaremos de bonitas escenas cinemáticas a base de gráficos renderizados.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Adeline Software
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Un planeta
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 91

De gran calidad. Resaltan por la animación de los personajes, el perfecto uso del render y el esmerado detalle de todos los escenarios.

Sonido: 87

Las melodías siempre buscan aliarse con la acción que desarrollemos y el lugar en el que nos encontremos. Los efectos sonoros son correctos y las voces, en inglés.

Jugabilidad: 87

La dificultad en el control del protagonista entorpece en parte el desarrollo del juego: no es tan mecánico como en las aventuras gráficas, pero tampoco es tan fluido como en las de acción.

Diversión: 92

Un juego ideal para los que gusten de aventuras que también reten a su habilidad. Es largo sin ser excesivamente difícil, muy entretenido y termina convirtiéndose en obsesionante.

Valoración: 90

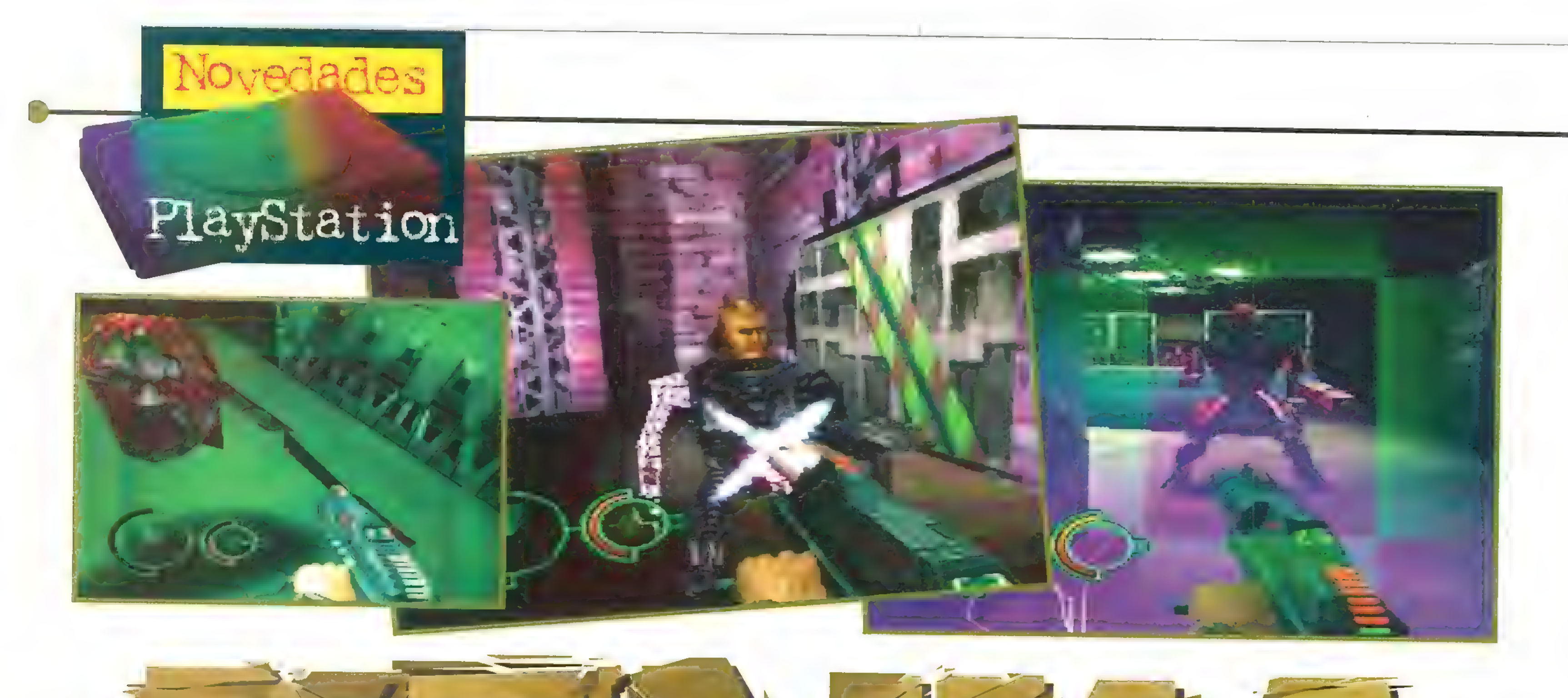
Numerosas virtudes técnicas se combinan con un desarrollo absorbente para conseguir una aventura ideal para todos los seguidores del género.
Sólo un pequeño matiz enturbia las muchas cualidades de «LBA» y es el extraño control del personaje. Una vez nos hayamos "acostumbrado" a manejar a nuestro héroe, nos veremos sumergidos de lleno en un mundo maravilloso del que nunca querremos salir y en el que nuestra única preocupación será que no nos atrapen los malditos clones.

Ranking:

Broken Sword

Little Big Adventures

Suikoden



TENKA

Un clónico diferente

El "shoot'em up" estratégico -o en perspectiva subjetiva, como queráis llamarlo-, está ganando adeptos a marchas forzadas gracias a que es un género que sabe como ningún otro enganchar por la solapa al jugador y llevarle a un alucinante viaje a través de sus más profundos temores. Y es que pocas cosas resultan más agobiantes y claustrofóbicas que avanzar por pasillos estrechos y oscuros sin saber qué clase de peligro nos acecha tras cada tras esquina o cuándo y por quién vamos a ser atacados por la espalda. Este tipo de juego, sin duda, es el que más tensión es capaz de crear. Y «Tenka» va a ser uno de sus grandes exponentes.

El argumento de este título realizado por la sempiterna Psygnosis nos introduce en un tema muy de actualidad: la ingeniería genética. No nos enfrentaremos, por tanto, a personajes "puros" tan habituales en el género como diablos, zombies o incluso dinosaurios, sino a terroríficos clónicos producto de mezclas entre animales y personas, personas y robots, robots y monstruos, monstruos y monstruos... unos bichos preciosos, vamos.

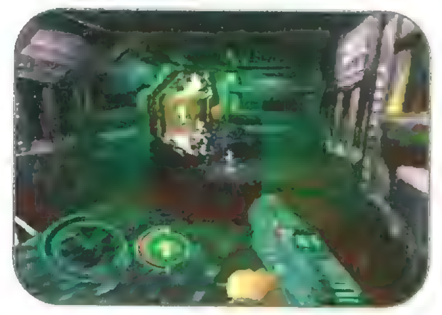
Nuestra misión final será destruir la fábrica en la que se producen estos engendros y para ello deberemos asumir muy diversas tareas previas que irán desde hacer volar por los aires todo tipo de maquinarias, hasta controlar los ordenadores de la organización criminal, todo ello siguiendo unas pautas comunes: destruir a cuanto enemigo salga a nuestro paso, cumplir con el objetivo y poner pies en polvorosa.

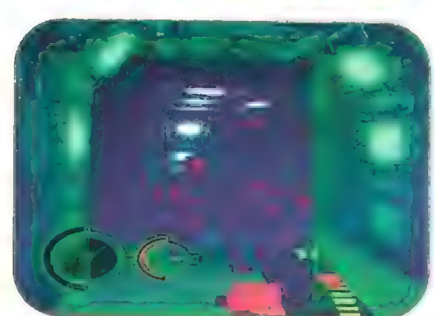
Para ello tendremos a nuestra disposición varios útiles: bengalas para iluminarnos el camino, un fusil que puede irse mejorando y un radar que señala con relativa exactitud la proximidad del enemigo. Por otra parte, podremos saltar, reptar, escalar por tuberías y mirar en todas direcciones, lo cual nos resultará sumamente útil para ver dónde apuntar exactamente.

Como veis, el juego no se sale excesivamente de los cánones marcados por el género, pero la estructura de sus misiones, (con un estilo bastante "estratégico") y la originalidad de sus enemigos le imprimen una personalidad propia y muy atractiva. Igual que los gráficos, las texturas y los juegos de luces, tan característicos de Psygnosis y tan fácilmente reconocibles.

Aunque «Tenka» no deja de ser básicamente otro «Doom» tiene algunos apuntes de «Kileak the Blood», lo cual le convierte en un "shoot´em up" estratégico bastante... estratégico, es decir, que hay muchos enemigos sobre los que disparar pero también bastantes objetivos muy concretos que cumplir.

Sonia Herranz



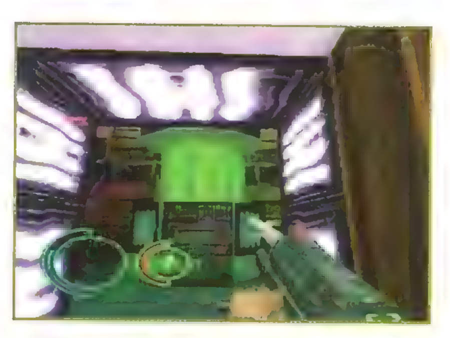


Las mejores ayudas

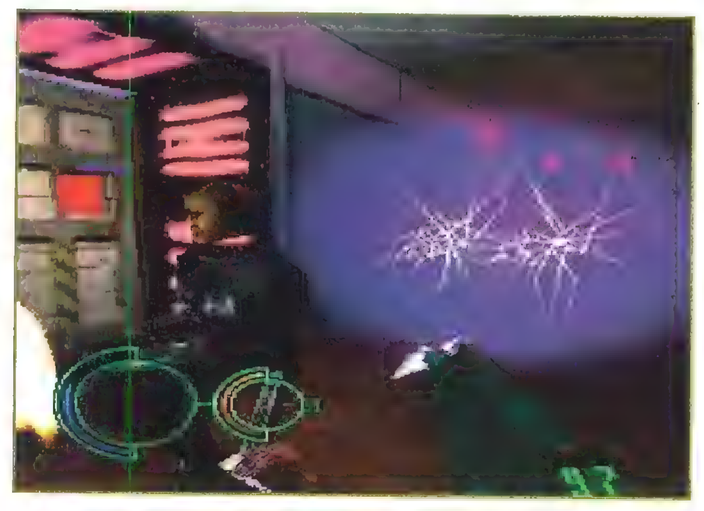


Llaves, cargadores con munición, bloques para recuperar la energía de los escudos y bengalas que nos indican, a falta de mapa, el camino escogido. Estos serán los objetos indispensables para avanzar e nuestra complicada misión.

«Tenka» amplía la oferta para los aficionados a los "shoot'em up" estratégicos y para los incondicionales de la prolífica Psygnosis.



«Tenka» nos obligará a cumplir un montón de misiones, como destruir generadores como este.



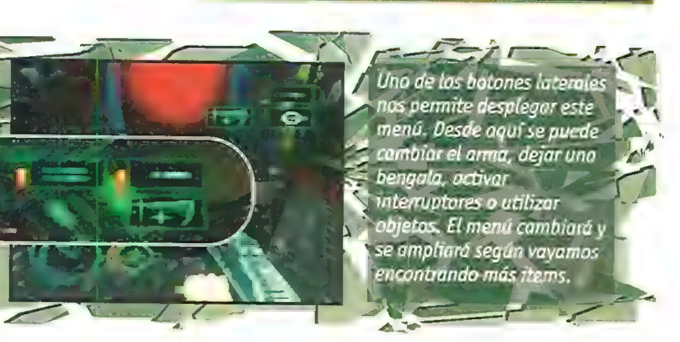


Una vez logrado nuestro objetivo deberemos localizar la puerta de evacuación. Así en cada misión.

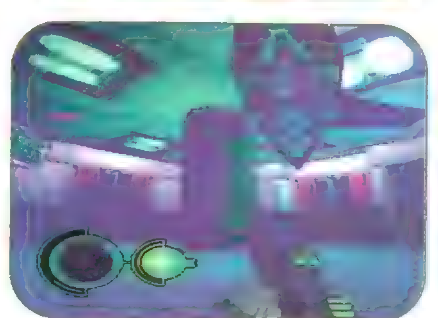
Los escenarios poseen una calidad muy elevada en cuanto a su realización técnica, pero lo cierto es que, al representar básicamente una especie de laboratorio-almacén, resultan un poco ambiguos y no consiguen la genial ambientación que ofrecen otros clásicos del género.



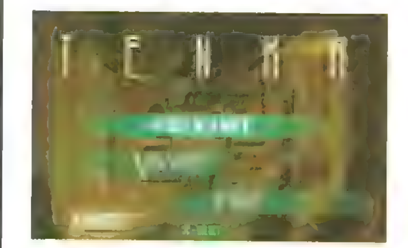




Uno de los botones laterales nos permite desplegar este menú. Desde aquí se puede cambiar el arma, dejar una bengala, activar interruptores o utilizar objetos. El menú cambiará y se ampliará según vayamos encontrando más ítems.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: SHOOT'EM UP SUBJETIVO
Compañía: SONY
Programación: PSYGNOSIS
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 88
Los escenarios son tenebrosos y los enemigos lo bastante repulsivos como para conseguir meter miedo, aunque les falta algo de nitidez y les sobran temblores en las texturas.

SONIDO: 89
Los efectos son poco abundantes, pero muy efectivos: algunos ponen los pelos de punta. La música simplemente acompaña.

JUGABILIDAD: 89
Cuesta hacerse con el control dadas las muchas acciones que pueden realizarse simultáneamente, sin embargo, el juego te deja ir aprendiendo poco a poco.

DIVERSIÓN: 91
La acción y la estrategia se aprietan sin pisarse en este nuevo invento de Psygnosis que, además, sabe dosificar los retos hasta engancharte por completo.

VALORACIÓN: 89
Estamos ante gran juego, pero que resulta un pelín... frío, con una ambientación poco definida. Me explico: en sus escenarios podría encajar casi cualquier argumento, lo que provoca que no se haya conseguido reflejar esas envolventes atmósferas vistas en títulos como «Disruptor», «Hexen» o el magistral «Alien Trilogy».
Esta deficiencia se ve compensada, sin embargo, con un sistema de juego más variado, que te va enganchando poco a poco y que no deja de ofrecerte sorpresas.
Un título muy recomendable con el que no te aburrirás. Seguro.

RANKING:
Alien Trilogy
Disruptor
Tenka





El auténtico Hombre-araña

SPIDER



El buen nivel alcanzado por BMG en su «Pandemonium» obligaba a esta compañía a mantener el listón alto en sus siguientes lanzamientos. «Spider» confirma esta trayectoria recurriendo prácticamente a las dos mismas premisas en las que se basó su anterior juego de plataformas: un planteamiento muy original y un entorno gráfico impresionante en pseudo 3D.

De entrada, el argumento resulta realmente atractivo ya que, como os contamos en el número anterior, nos coloca en el papel de una araña cibernética que, debido a un accidente, posee el cerebro de su creador.

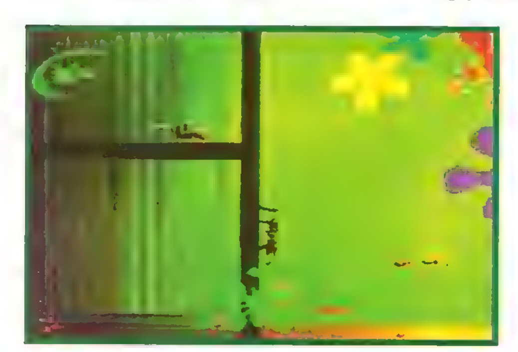
Esta circunstancia da pie a una divertida sucesión de 32 niveles puramente plataformeros en los que nuestro arácnido héroe saltará, trepará por las paredes y caminará por todos los rincones de un complejo de investigación repleto de peligros.

Junto a tan curioso protagonista, en «Spider» podréis encontrar otro elemento muy peculiar: su divertido entorno gráfico, el cual, además de meternos en un mundo desproporcionadamente enorme (tal y como lo vería una araña) ofrece una sensación muy conseguida de tridimensionalidad, a pesar de que los recorridos se realizan sólo en dos planos y nunca podréis saliros de la ruta fijada (algo muy parecido a lo que ocurría en «Pandemonium» o «Cheesy»).

Eso sí, por si os sirve de consuelo, tened en cuenta que hay fases que tienen más de un itinerario posible y que los constantes cambios automáticos de cámara dotan al conjunto de la profundidad necesaria para hacernos creer que estamos ante un 3D "de verdad".

En fin, explicado esto sólo queda decir que no faltarán tampoco los inevitables ítems repartidos por el mapeado que mejorarán las posibilidades del octópodo de mantenerse con vida y, al tiempo, ofrecerán mayores alicientes para que consigáis pasar muchos buenos ratos frente a vuestra PlayStation.

Roberto Lorente





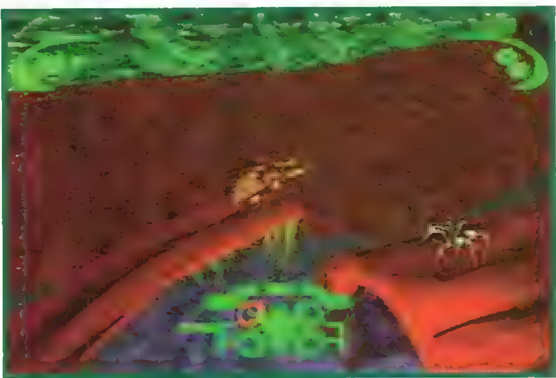




Las impresionantes secuencias de introducción os presentarán a modo de película los hechos que motivan que ahora os veáis convertidos en una araña cibernética. Merece la pena verlas.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	BMG
Programación:	BOSS GAME STUDIOS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	6 FASES (32 NIVELES)
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



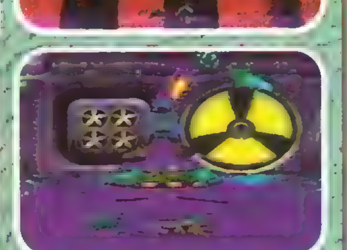


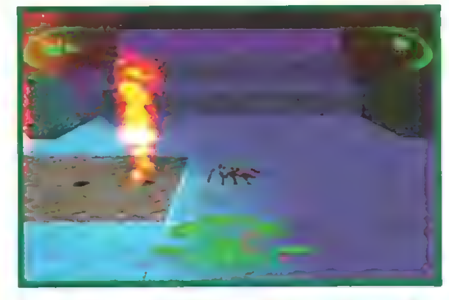


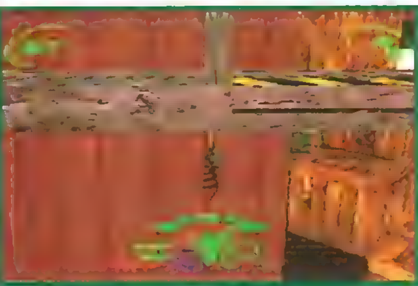
Peligros para una araña

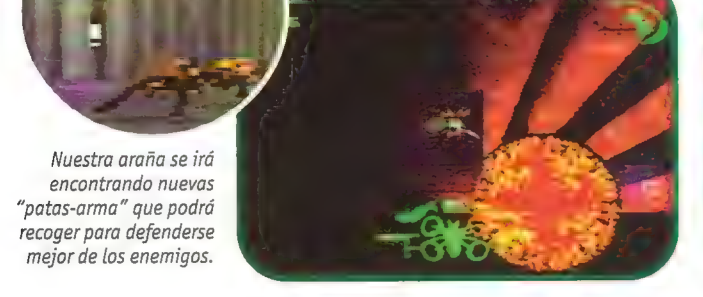
Al acabar cada una de las seis fases os las tendréis que ver con un jefe final que pondrá a prueba vuestros reflejos. Eliminarlos os resultará realmente difícil.











Este juego consigue hacernos sentir por completo que estamos metidos en el pellejo de una araña. La capacidad que tiene este insecto de agarrarse a cualquier sitio nos permitirá movernos por suelos, puertas, paredes, muebles... pudiéndonos poner incluso patas arriba.

Nuestra araña se irá encontrando nuevas "patas-arma" que podrá recoger para defenderse mejor de los enemigos.

BMG presenta un original juego de plataformas protagonizado por una araña y que presenta un aspecto gráfico bastante atractivo.



GRÁFICOS: 88

Los escenarios son alucinantes, pero desgraciadamente están un poco oscuros (se juega mejor con la luz apagada). La animación de los bichos es genial.

SONIDO: 86

Banda sonora electrónica y cañera para acompañar y unos efectos resultones para lograr una ambientación perfecta.

JUGABILIDAD: 89

La dificultad del juego es bastante alta y los continuos cambios de cámara despistan un poco, pero el control de la araña es excelente. Y además hay passwords.

DIVERSIÓN: 89

Estamos ante un juego de plataformas puro, pero el "morbo" que despiertan los arácnidos le imprime un carácter único.

VALORACIÓN: 88

«Spider» ofrece algunas sensaciones contradictorias. A primera vista su aspecto gráfico es tridimensional, pero pronto se descubre que "engaña" un poco, que los recorridos son fijos y que la sensación de profundidad es ficticia. Sin embargo, con la jugabilidad y la diversión ocurre justamente lo contrario. Al principio parece ser un poco simple, pero según avanzan los niveles vamos descubriendo un muy buen juego de plataformas que engancha casi sin querer, que tiene una "personalidad" muy atractiva y que representa una isla de originalidad en medio de tanto clónico de juego famoso.
Es difícil, pero de los que te invita a intentarlo una y otra vez.

RANKING:

Spider

Cheesy

BOMBERMAN

CAMINA O revienta

Puestos a buscar un lema que defina la filosofía de «Bomberman» podríamos decantarnos por algo parecido a: "En la sencillez está la virtud".

Aunque examinásemos con lupa todos los detalles de este juego, nos resultaría realmente muy difícil encontrar algún apartado en el que los programadores se hayan decidido por adoptar alguna solución que huya de la total simplicidad.

Sus gráficos, por ejemplo, son apenas unos trazos coloreados de aire infantil y del sonido vamos a decir, tan solo, que no molesta.

¿Opciones de juego? Las justas, es decir, un modo "Normal" para un jugador con fases lineales divididas en subniveles presididos por un jefe final, un modo "Master" (para un jugador también) en el que hay batir el récord de puntos de cada nivel y un modo "Battle" que puede llegar a agrupar alrededor de una Saturn hasta a 10 participantes.

Hemos dejado a propósito para el final la mecánica de juego que, para no ser menos, tampoco es un derroche de complicación argumental.

Como muchos ya sabréis «Bomberman» consiste básicamente en moverse por unos escenarios laberínticos formados a base de bloques sobre los que se encuentran enemigos y obstáculos. El objetivo es acabar con los malos colocando estratégicamente bombas que, al estallar, provocan una onda expansiva que arrasa con todo lo que pilla. Ocultos entre estos bloques se encuentran también valiosos ítems que amplían el alcance de nuestras bombas, nos permiten poner más de una a la vez o nos dejan reventarlas por control remoto, por poner algunos ejemplos.

Ante esto que os estamos contando muchos podríais pensar que nos encontramos ante un juego soso y aburrido. Pues, amigos, nada más lejos de la realidad. A pesar de que «Bomberman» tiene un planteamiento más que simple, demuestra su valía a los 5 segundos de empezar a jugar y ofrece unos niveles de adicción pocas veces vistos en un videojuego, sobre todo si competís contra uno o varios amigos. «Bomberman» puede llegar a convertirse en una obsesión, os lo avisamos.

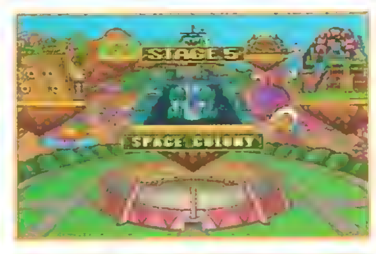
Roberto Lorente



Con un aire "anime" que tira para atrás, «Bomberman» muestra una secuencias iniciales de lo más interesantes. Además de su valor meramente estético también servirán para contarnos el argumento de la historia del "Modo Normal".

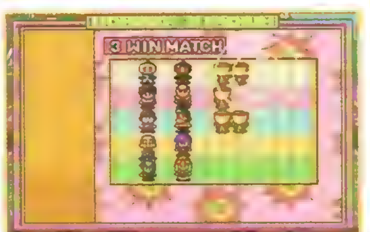
Battle Mode









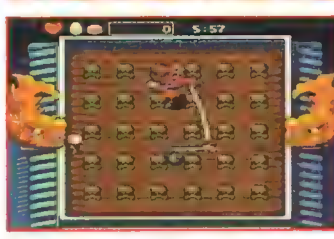


Permite la participación simultánea de hasta 10 jugadores que pueden jugar en equipos (de 1 a 5) o solos. Gana quien logra antes 3 ó 5victorias. Hay 8 escenarios diferentes y el objetivo es simplemente sobrevivir más tiempo que los demás.

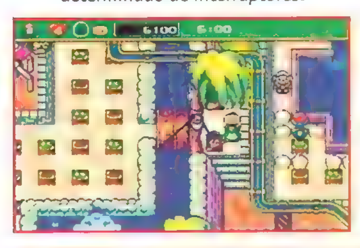
Modo Normal



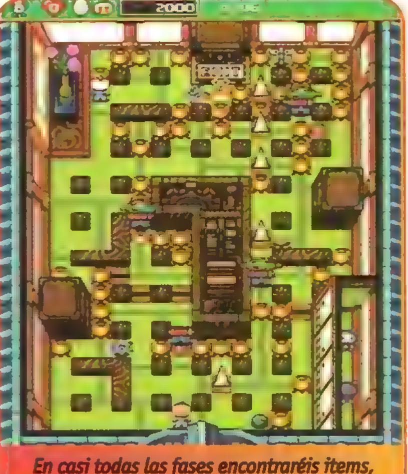




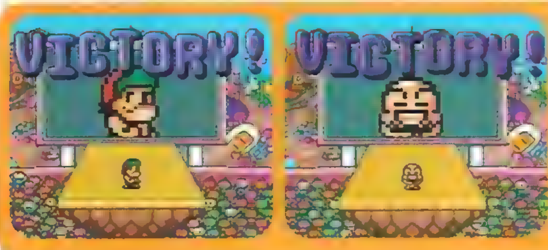
El Modo Normal contiene escenarios más grandes de lo habitual y un montón de elementos interactivos en los decorados que podemos usar para sacar ventajas. El objetivo es destruir un número determinado de interruptores.







En casi todas las fases encontraréis ítems, palancas y un buen número de sorpresas que animarán más la divertida tarea de volarlo todo por los aires.



Entre los 10 personajes elegibles se encuentran algunos muy conocidos por todos. ¿Os suenan las caras de estos dos?

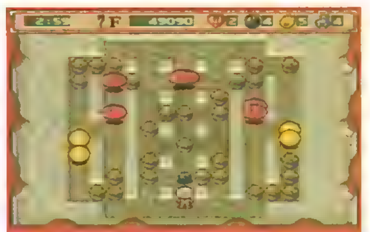
El título del juego nos lo ha puesto muy fácil, pero no podemos evitarlo: con «Bomberman» te lo vas a pasar realmente bomba.

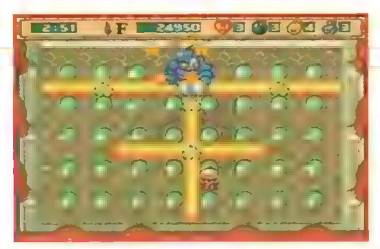
Master Mode

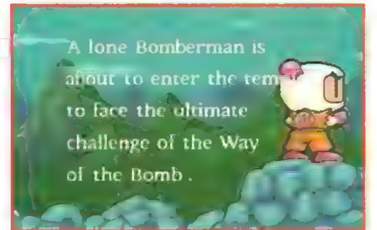


Bomberman se mete a imitador de Goku y nos invita a subir una a una las plantas de un templo lleno de enemigos. El objetivo es acabar con los malos en el menor tiempo posible para lograr más puntos y batir el récord del nivel.

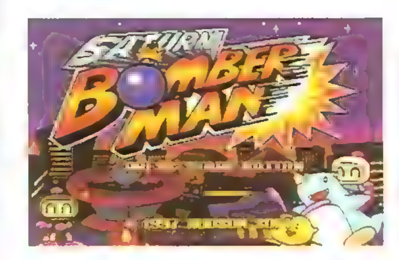








SATURN
ARCADE
SEGA
HUDSON SOFT
DE 1 A 10
N/D
- -
CD ROM



GRÁFICOS: 79
Tradicionalmente nunca han sido muy buenos en este juego, pero hay que reconocer que tienen un aire simpaticón y un colorido de lo más atractivo. Cumplen.

SONIDO: 78
Lo dicho arriba es perfectamente aplicable aquí. Si en tantos años de «Bomberman» nadie se ha quejado de los "ruidillos" ¿por qué hacerlo ahora?

JUGABILIDAD: 94
Total y absoluta. Los controles son tan simples que en la primera partida ya empiezas a dominar la situación.

DIVERSIÓN: 95
Para algunos este título es el juego más adictivo de la historia. Y nos les faltará razón.

VALORACIÓN: 90
Admitimos que «Bomberman» no es un prodigio técnico, pero sí que es un prodigio de jugabilidad. Estamos ante un compacto cuyo fin no es otro que divertir sin complicaciones y «Bomberman» para Saturn prescinde de cualquier adorno para centrarse en ofrecer un entretenimiento continuo y duradero, objetivo que os podemos asegurar que se cumple con creces. Si os gusta poner a prueba vuestra agilidad mental, tenéis ante vosotros una de las maneras más divertidas que existe de hacerlo. Una última recomendación: haceros cuanto antes con un adaptador para varios jugadores e invitad a todos vuestros amigos... jamás habréis jugando a nada tan divertido.

RANKING:
Bust a Move 2
Bomberman

MONSTER TRUCKS

Las carreras de 4x4 nos han ofrecido algunos buenos momentos de diversión, aunque ningún simulador de este espectacular deporte había llegado a sorprendernos. Ha hecho falta la experiencia de un grupo de programación como Reflections (responsables de «Destruction Derby») para que estos impresionantes vehículos recibieran un tratamiento tolo lo especial y espectacular que se merecían.

RALLY BRUTAL

«Monster Trucks» nos invitará mediante su impresionantes vehículos a disfrutar de sensaciones de conducción que rozan la realidad y nos arrastrará por enormes recorridos sin caminos establecidos... Sus brillantes carrocerías nos trasportarán por atractivos entornos gráficos en los que no se han pasado por alto los efectos de luz y donde se harán notar las distintas respuestas de los coches a las características del terreno... «Monster Trucks» nos va a demostrar que se trata de un compacto pensado a lo grande -tanto como las ruedas de sus vehículos- y desde el primer momento va a dejarnos muy patente que se trata de un juego nacido para dar espectáculo y ofrecer emociones fuertes.

A la hora de jugar nos encontramos con que tenemos 9 vehículos a nuestra disposición y que podemos optar entre tres modalidades: Car Crushing, Endurance y Circuits Racing, las cuales podrán afrontarse de manera independiente, en campeonatos o en ligas especiales que combinan las tres.

Pero sea cual sea la modalidad elegida pronto comprobaremos que Reflections no se ha limitado a colocar unos cuantos coches sobre otros tantos circuitos, sino que este equipo de programación ha centrado gran parte de sus esfuerzos en recrear a la perfección lo que supone manejar un bicho de estas características sobre todo tipo de escenarios y situaciones, de tal manera que nunca será lo mismo conducir sobre hielo que sobre pistas de tierra, escalar lomas que machacar a otros coches. «Monster Trucks» ha querido ofrecer varias sensaciones: emoción, variedad y realismo, y, sin duda, lo ha conseguido.

Este título ofrece numerosos vehículos, circuitos y modos de juego y consigue engancharnos una y otra vez en el intento de superarnos a nosotros mismos.

«Monster Trucks» ha cumplido su parte del cometido. Ahora tienes que poner tú la tuya: que te gusten los juegos de rallys con vehículos 4x4.

Sonia Herranz





Psygnosis presenta un atractivo juego marcado por la espectacularidad de los vehículos, la emoción de las carreras y el atractivo de sus escenarios.

Tenemos nueve coches con sus respectivos pilotos a nuestra disposición, de los cuales aquí o ofrecemos unas muestras. Como veis, varían en aceleración, agarre, giro, peso y armadura.

Car Crushing: Destrucción

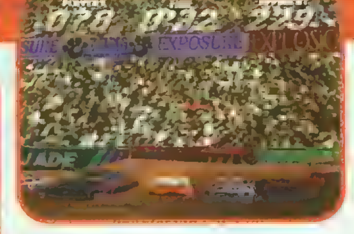
Esta modalidad sólo está disponible si jugamos en los modos Práctica o Campeonato, y dentro de este último es una prueba más junto al Rally y las carreras.

El sistema de juego es muy sencillo: en un minuto debemos machacar cuanto podamos a una serie de coches que nos colocan en fila. Debemos dar todas las pasadas que podamos para lograr las máximas puntuaciones.

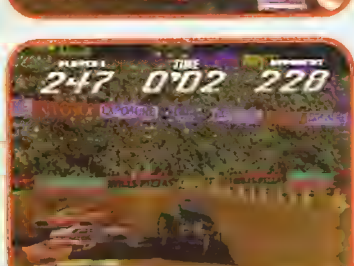
A nuestro lado habrá un contrincante realizando la misma operación.







Convertir todos estos coches en chatarra pura será nuestro principal objetivo en esta modalidad de juego. Excelente para descargar las tensiones del día.





Circuit Racing: Velocidad



Los choques con los otros vehículos o las rocas y los grandes saltos irán reduciendo el escudo del vehículo y podremos llegar a destrozarlo.



Si entramos en esta opción desde los modos de práctica podremos seleccionar cualquiera de los siete circuitos disponibles.



En esta modalidad lo que prima es la velocidad: tenemos que ser los primeros en completar las tres vueltas del circuitos. Los caminos están fijados, aunque podemos permitirnos ciertos atajos que dependerán de las aptitudes del vehículo que hayamos elegido. A un coche rápido le conviene seguir el trazado de la pista, mientras que un vehículo de gran tracción puede intentar atajar lamiendo terreno en las curvas o en las pequeñas lomas. Hay que tener en cuenta los desniveles del terreno ya que las cuestas arriba se harán muy difíciles para los vehículos menos potentes.

Endurance: Resistencia

Aquí debemos pasar cerca de diez puntos de control distribuidos por el mapeado. No tenemos obligación de seguir ningún camino, pero debemos preocuparnos de seguir la dirección que nos indica la flecha roja a la derecha de la pantalla. Eso sí, a veces, por intentar atajarnos encontraremos atrapados en un volcán, rodeando una montaña o en la orilla del mar. Hay que ser pícaros y tener mucho cuidado con los golpes.



Si nos perdemos durante esta carrera podremos llamar a une helicóptero que nos depositará en el último puesto de control por el que hayamos pasado.







Si jugamos en cualquier modo de práctica podremos probar en los cuatro mapas básicos. Pero si participamos en un campeonato alternaremos las pistas, según la dificultad elegida y la categoría en la que hayamos logrado situarnos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Conducción
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Reflections
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	9 coches
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom

Gráficos: 89
La única pega son las generaciones de polígonos en algunos escenarios, pero en general hay un muy buen trabajo gráfico, con unos escenarios amplios y detallados y con efectos de luces muy vistosos.

Sonido: 87
Marchosa banda sonora para acompañar los golpes, crujidos y acelerones de las potentes máquinas.

Jugabilidad: 87
Hacerse con el control es fácil y con un poco de práctica aprenderemos a discernir los diferentes tipos de conducción adecuados para cada situación.

Diversión: 86
Emocionante y divertido. Los distintos coches y circuitos nos ofrecen motivos para que intentemos una y otra vez superar nuestras marcas.

Valoración: 86
Un juego de coches diferente, con personalidad propia, en el que podemos optar entre nueve vehículos diferentes para afrontar una sucesión de emocionantes pruebas que van desde la carrera sobre una pista fija a destruir coches que podamos pasándoles por encima. Técnicamente tiene la brillantez y calidad característica de los juegos de Psygnosis y posee suficientes alicientes jugables como para enganchar. Además es original y hasta cierto punto innovador. No ofrece la velocidad desenfrenada de «DD» ni el realismo de «F-1», pero tiene su gracia.

Ranking:
Monster Trucks
Hardcore 4x4

SOCCER '97

La liga INGLESA

Bajo el nombre de «Soccer 97» nos llega una nueva versión del divertido «Olympic Soccer», aparecido en nuestro país el verano pasado en PlayStation y Saturn y que nos causó una muy buena impresión.

Eidos sustituye en esta ocasión a US Gold como distribuidora, pero para la programación vuelven a repetir los chicos de Silicon Dreams, circunstancia que parece obvio comentar ya que a primera vista el juego es casi un calco del programa original.

La principal novedad llega con la sustitución de las selecciones nacionales por todos los clubs de la "Premier League" y de la "First Division" inglesas (las equivalentes a la primera y segunda divisiones españolas), por lo que en realidad nos encontramos con un juego hecho a medida para los británicos, que incluye sus 33 clubs con las plantillas actualizadas con los nombres reales de los jugadores.

Por otra parte, también se han realizado algunos retoques en la jugabilidad y en la AI (Inteligencia Artificial) de la máquina, por lo que el juego resulta en este sentido más completo que su antecesor.

Como muchos de vosotros recordaréis, «Olympic Soccer» fue mundialmente reconocido como el sucesor del mítico «Sensible Soccer» -título que anteponía la diversión y el espectáculo a la imitación de la realidad- por lo que podemos decir que este «Soccer 97» huye igualmente de la simulación, que apuesta por el fútbol más rápido y que nos deja crear oportunidades de gol casi constantemente.

Esta filosofía más bien de arcade que permite que podamos disfrutar a tope del fútbol prácticamente desde la primera partida no ha impedido, sin embargo, que el juego ofrezca también un montón de posibilidades y que los jugadores puedan realizar muchos movimientos algo más complicados. Es decir, que aunque los partidos en «Soccer 97» resultan espectaculares y muy dinámicos desde el principio, -lo contrario que ocurre, por ejemplo, en la saga «FIFA», que apuesta mucho más por el realismo-, lo cierto es que conseguir dominar todos sus aspectos (el juego aéreo, las acciones defensivas, imponer el ritmo de los partidos...) también te va a requerir bastante tiempo.

En resumen, «Soccer 97» es el juego ideal para quienes gusten del fútbol más vibrante.

Manuel del Campo







Estos son los 33 clubs que componen las ligas británicas, los cuales tienen sus plantillas actualizadas con los jugadores reales y cuyos caracteres son fácilmente reconocibles. El hecho de que sólo exista una liga habría sido imperdonable en otros títulos, pero lo cierto es que aquí influye algo menos debido a que su apuesta va más por el arcade que por la simulación.

- Arsenal
- Aston Villa
- Birmingham City
- Blackburn Rovers
- Bolton Wanderers
- Chelsea
- Coventry City
- Crystal Palace
- Derby County
- Everton
- Huddersfield Town
- Ipswich Town
- Leeds United
- Leicester City
- Liverpool
- Manchester City
- Manchester United
- Middlesbrough
- Newcastle United
- Norwich City
- Nottingham Forest
- Queens Park Rangers
- Sheffield United
- Sheffield Wednesday
- Southampton
- Stoke City
- Sunderland
- Tottenham Hotspur
- Tranmere Rovers
- West Bromwich Albion
- West Ham United
- Wimbledon
- Wolves

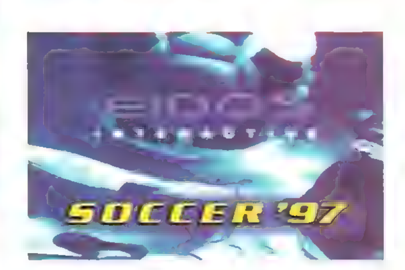
«Soccer 97» se presenta como una opción muy interesante para quienes busquen un buen arcade de fútbol que no plantee excesivas complicaciones.



Al igual que su predecesor, el juego cuenta con un amplio repertorio de opciones que permiten configurar todas las condiciones de cada partido.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Eidos
Programación:	Silicon Dreams
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de Fases:	Ligas y torneos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom









Debido a que el juego se desarrolla a un ritmo vertiginoso, en muchas ocasiones tendréis que recurrir a las repeticiones para ver con más detalle jugadas tan espectaculares como estas. Y con un montón de cámaras a vuestra disposición.

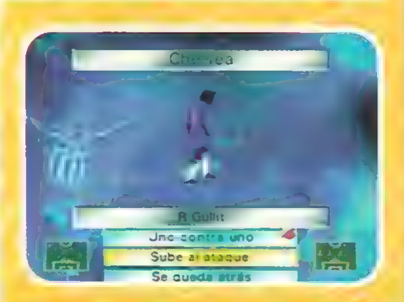


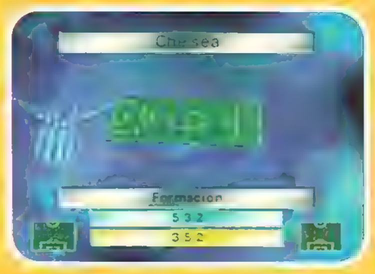




La labor del "mister"

El juego contiene un excelente repertorio de opciones tácticas (en castellano) No sólo se puede elegir el sistema de juego, sino que además se puede asignar una función determinada a cada jugador... y la cumplen sin rechistar.





Gráficos: 88

Los diseños son simples, pero las animaciones y la rapidez de los movimientos son sensacionales.

Sonido: 86

Bastante bueno en todos sus apartados: músicas, efectos, comentarios...

Jugabilidad: 91

Se deja jugar desde el principio, pero hay que aprender a sacarle todo el jugo. La configuración del mando es muy práctica.

Diversión: 91

Tiende más al arcade que a la simulación, por lo que la diversión está garantizada desde el primer partido. Otra cosa es que consigas ganar...

Valoración: 89

Cuando apareció el antecesor de este título, «Olympic Soccer», ya me pareció una opción de lo más interesante y viendo las mejoras que se han incluido en este «Soccer 97», me reafirmo en mi idea. Si decimos que este juego se parece mucho a los míticos «Sensible Soccer» o «Dino Dini´s» quizás mucha gente entienda de lo que estoy hablando, pero por si acaso diré que estamos ante un arcade de fútbol directo, divertido, espectacular, con un concepto casi opuesto a la serie «FIFA» pero que también ofrece muchas opciones y posibilidades. Lo peor: que sólo tenga la liga inglesa.

Ranking:

- FIFA 97
- FIFA 96
- **Soccer 97**
- Adidas P.S. Int.



¡Van como LOCOS!

NEED for SPEED II

La segunda parte de «Need for Speed» llega a PlayStation con los mismos planteamientos que el título original, es decir, manteniendo su admiración por los coches más impresionantes del mundo y apostando por la simulación más real y por los recorridos interminables.

Y es que precisamente uno de los atractivos de este compacto radica en que se aleja de las propuestas convencionales de los arcades de coches, ofreciendo un simulador en el que los vehículos que pone a nuestra disposición -ocho de los mejores deportivos del mundo- adquieren un protagonismo absoluto y son tratados como auténticas estrellas. De esta forma no sólo nos encontraremos con un juego muy realista que exige un control duro y difícil, sino que además se nos ofrece un impresionante banco de datos que contiene la historia y las características de cada modelo, así como numerosas escenas de vídeo que nos muestran a estas potentes máquinas en acción.

En cuanto a la competición en sí hay que decir que resulta mucho menos directa y emotiva de lo que suele ser habitual en otros representantes del género y en cierto modo se nota que este es un título que encuentra su origen en PC. En otras palabras, que «Need For Speed 2» está pensado para los sibaritas del volante más que para los que buscan emociones fuertes.

Por otro lado, a pesar de que las escenas de vídeo son impresionantes, el juego en sí resulta algo pobre a nivel gráfico y aunque es cierto que proporciona una conseguidísima sensación de velocidad -sobre todo en la vista interior- estéticamente no alcanza el nivel de los grandes del género.

Se trata, en definitiva, de un juego atípico pero interesante, que no busca la confrontación directa con otros títulos como «F-1» o la saga «Ridge Racer», pero que ofrece sus propios e interesantes argumentos.

Manuel del Campo



«NFS2» no quiere ocultar en absoluto su vocación clara de simulador, por lo que pone a nuestra disposición muchas opciones que nos permitirán variar las características técnicas y mecánicas de los vehículos. Todo los menús están "perfectamente" traducidos al castellano.



Conducir a altas velocidades por carreteras no preparadas para tales fines puede tener consecuencias desastrosas. Menos mal que sólo se trata de un juego...



Aquellos que consideran a los coches como objetos de culto, alucinarán con este «NFS2»





TE ECHO una CARRERA



Lógicamente, no podía faltar una opción para dos jugadores simultáneos, que se presenta en el habitual formato de pantalla partida. Cada jugador podrá configurar su coche y elegir la cámara que prefiera.

La historia en IMAGENES





Como en la primera entrega de este juego, volvemos a disponer de un completísimo banco de datos que contiene la historia, las características y un gran repertorio de fotos e imágenes de vídeo de cada coche. En esta ocasión podremos, además, disfrutar con la presencia de un narrador que nos amenizará el reportaje en perfecto castellano. Bien por Electronic Arts.

PLAYSTATION
CONDUCCIÓN
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
1 ó 2
6 CIRCUITOS
2
CD ROM



GRÁFICOS 86
Los circuitos y coches no son como para tirar cohetes (a pesar de contar con buenos detalles) pero la sensación de velocidad sí que es impresionante.

SONIDO 90
Los efectos rayan a gran altura y la banda sonora es una auténtica maravilla, repleta de grandes temas.

JUGABILIDAD 85
No es un arcade, sino un simulador, por lo que el estilo de conducción es más complicado y difícil de lo habitual.

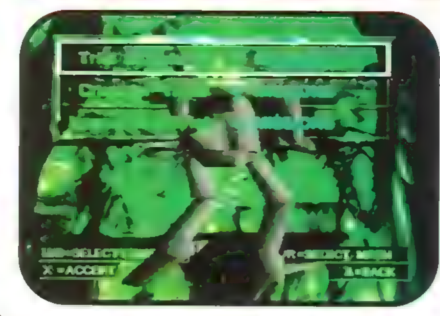
DIVERSIÓN 86
Le sacarán todo el partido a este juego aquellos a quienes les guste trastear con las marchas, con la suspensión, con los frenos...

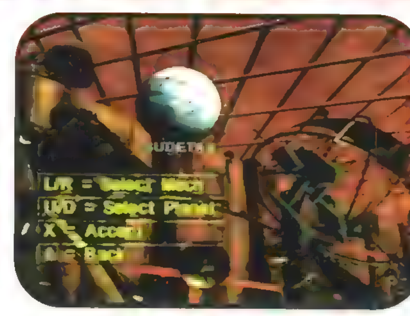
VALORACIÓN 86
«Need For Speed 2» es un simulador con todas las de la ley que contiene, además, un banco de imágenes impresionante, lo que le convertirá en un juego de culto para los fanáticos de las cuatro ruedas: a éstos se les caerá la baba viendo a estas 8 maravillas de la mecánica en acción.
Con respecto a la primera parte, EA ha cambiado totalmente el repertorio de coches, ha imprimido una mayor sensación de velocidad y ha dotado al juego de un mayor carácter competitivo, tres elementos ideales para imprimirle nuevos alicientes a un juego que mantiene su espíritu "elitista" de siempre.

RANKING
F-1
Porsche Challenge
Need for Speed II



Misiones a montones





Además de las 24 misiones que hay para cada uno de los dos clanes, podemos elegir jugar misiones de eliminación de varios Mechs en otros planetas con cualquiera de los 12 robots disponibles. Con todo esto, la diversión está asegurada para rato.







Mech warrior 2

Lucha de titanes

Avalado por su éxito en PC nos llega la versión PlayStation de este excelente juego de Activision que cuenta ya en su formato original con miles de seguidores tanto en su versión en solitario -que tiene incluso una secuela, «Mercenaries»- como en la versión para jugar en grupo a través de Internet, «NetMech». La saga «Mechwarrior», además, está basada en el juego de tablero, "Battletech", un producto de FASA que tiene más de diez años de antigüedad, una cantidad ingente de ampliaciones y un universo enorme, consistente y bien definido.

El juego que llega ahora a la máquina de Sony consiste en una simulación en tiempo real de la lucha entre poderosos robots -los *Mechs*- manejados por humanos en su guerra por recuperar el control de Terra, un planeta asolado por conflictos interminables.

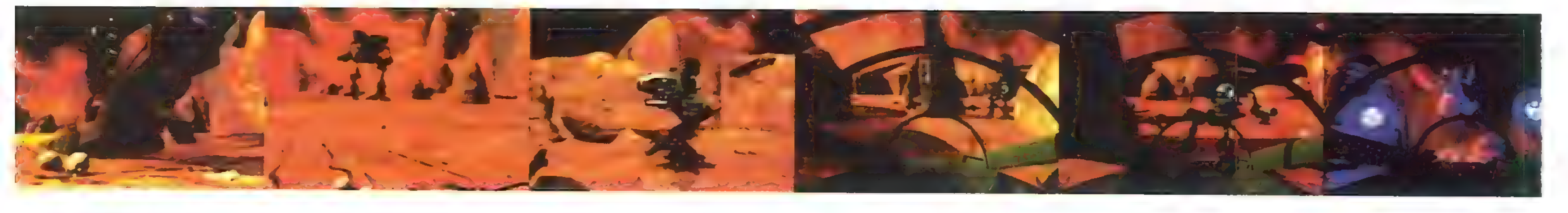
Con toques de estrategia y simulador y una vista al estilo «Doom», «Mechwarrior 2» ofrece ante todo mucha, mucha acción. Nosotros controlamos un inmenso robot armado hasta los dientes con el que tendremos que ir cumpliendo gran diversidad de misiones estructuradas en forma de campañas y trabajando al servicio de uno de los dos Clanes que intervienen en la contienda: los Jade Falcon y los Wolf. Una vez elegida la misión se nos comunicarán los objetivos a cubrir dentro de ella, los cuales generalmente no se limitan a cargarse a todo lo que aparezca en la pantalla, sino que resultan algo más complejos y pueden ir desde proteger estructuras militares a eliminar Mechs enemigos, pasando por descubrir traidores o destruir bases.

Para llevar a cabo cualquiera de estas misiones podremos elegir entre 12 robots diferentes. Unos son muy rápidos, otros cuentan con mejor armamento, otros tienen armaduras más resistentes... pero todos ellos son potentes y costosas máquinas de destrucción.

Gráficamente el juego no es ninguna maravilla, y este es sin duda su aspecto más flojo. De todas formas también es cierto que, una vez superada la dificultad inicial de hacernos con el control del robot, el juego resulta muy, muy rápido y apenas tendremos tiempo para admirar el paisaje mientras los Mechs enemigos se nos echan encima por todas partes, sometiéndonos a una interminable lluvia de misiles, lasers y balas a la que deberemos responder de igual manera.

En fin, que «Machwarrior 2» es un juego muy, muy cañero que aunque en principio resulta algo durillo de tragar, al final acabará enganchándote por su acción sin límites.

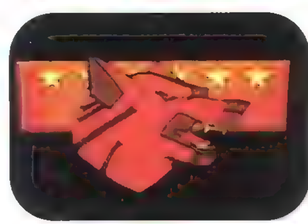
Rubén J. Navarro





Los Clanes





De todas las facciones que luchaban por el control de Terra en «Battletech», -el juego de tablero en el que se basa «Mechwarrior 2»-, sólo dos clanes están disponibles aquí: los Jade Falcon y los Wolf. Cada uno de ellos tiene su propia ideología y tú podrás elegir de qué lado estás.

En la Cabina

El radar indica dónde se encuentra el objetivo y el ángulo de visión del robot.

Dispara sin parar saltando de arma en arma y... ¡ojo con la munición!

Encuadra al objetivo y mira cómo cambia de color con tus disparos. No dejes ni uno en pie...

La velocidad del Mech aparece señalada en esta barra. También indica la marcha atrás.

La barra azul informa del nivel de recalentamiento de nuestro Mech.

A medida que suframos daños, este indicador irá cambiando de color.

Proveniente de PC y precedido de los mayores elogios (y alguna que otra crítica) llega a PlayStation el extraño «Mechwarrior 2», un "shoot´em up" que ofrece acción desenfrenada pero que encierra una dificultad tal vez excesiva.

Una de las diferencias de esta versión con respecto a la original de PC es la eliminación de la vista del robot en tercera persona. Sólo podremos verlo como si fuéramos en el interior de la cabina.

Nuestras misiones no sólo consistirán en eliminar a otros robots así porque sí. En ésta, por ejemplo, tenemos que proteger la base de una oleada de agresivos Mech.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shootém up
Compañía:	Eidos
Programación:	Activision
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	48 Misiones
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 80
Polígonos texturados sin grandes pretensiones. El movimiento de los Mechs enemigos está muy logrado, pero los efectos de las explosiones son un poco pobres. Cumplen su función.

Sonido: 78
Tiene mucha marcha, lo que contribuye a aumentar la emoción del juego.

Jugabilidad: 82
Las misiones son de una enorme dificultad (incluso en el modo fácil) y existe también el escollo inicial de hacerse con el manejo del robot. Una vez se domina el tema, el movimiento de nuestro Mech resulta muy preciso y suave.

Diversión: 90
Enorme, gracias a la sensación de poder que se siente al manejar un gigantesco robot y a la inenarrable satisfacción que produce terminar una misión con éxito.

Valoración: 85
Al principio cuesta mucho hacerse con el control de los robots, pero una vez superado este serio inconveniente «Mechwarrior 2» se destapa como un juego excitante, que ofrece cientos de batallas encarnizadas y emoción a raudales. Debido a la elevada dificulad del juego se echa en falta una opción que permita salvar entre objetivo y objetivo, (así como la traducción de los textos que informan sobre ellas), pero la sensación de dominio sobre la escena de batalla y el equilibrio de la mezcla entre simulación, estrategia y acción enganchará a muchísimos usuarios. Y lo repetimos una vez más: es un juego muy difícil. Principiantes abstenerse.

Ranking:
Mechwarrior 2
Krazy Ivan

CRYPT KILLER





La parada de los MONSTRUOS

El sangriento arcade de Konami, «Crypt Killer», llega por fin a las 32 bits, ampliando así el catálogo de juegos de pistola para Saturn y PlayStation.

Como gran exponente de este género netamente de acción, «Crypt Killer» ofrece un ritmo trepidante, un movimiento preciso y mucha, mucha jugabilidad. Un argumento totalmente "gore" nos llevará a recorrer macabros mausoleos destruyendo momias, esqueletos, zombies, diablos, murciélagos y todo un elenco estelar de monstruos serie B. Para ello dispondremos de dos opciones: o arrastrar con el pad un cursor por la pantalla (poco recomendable) o hacernos con los servicios de una de las pistolas del mercado (mucho más divertido).

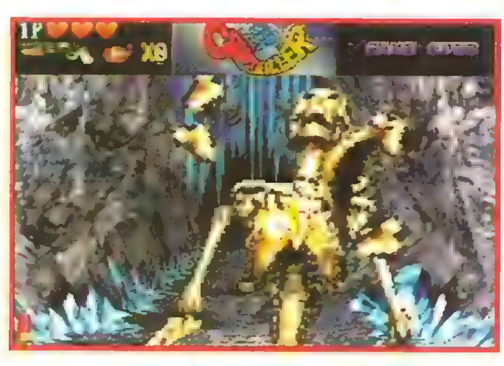
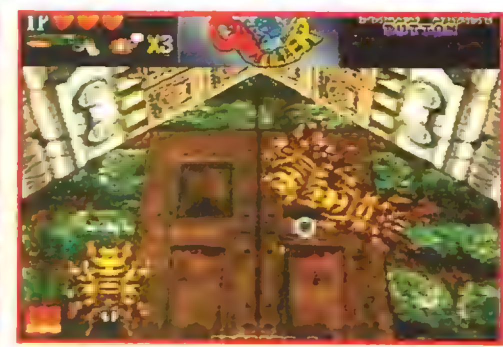
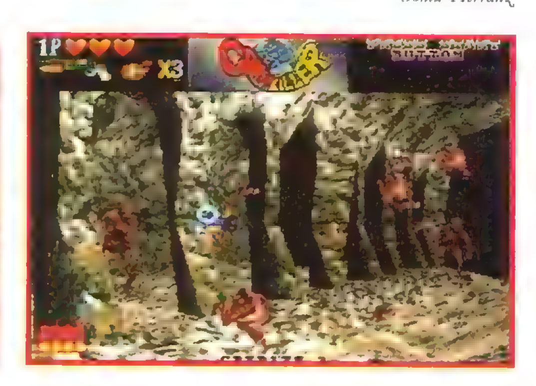
Cuando empecemos podremos optar por enfrentarnos a cualquiera de las seis fases del juego. Todas ella están compuestas de tres niveles, enemigo final incluido, y antes de cada nivel tendremos opción a elegir entre dos caminos que pueden acarrearnos muy diferentes disgustos en forma de trampas y monstruos. A medida que avancemos podremos ir cambiando nuestra "recortada" por todo tipo de potentes armas que van desde escopetas de postas a fusiles de repetición.

La acción es continua

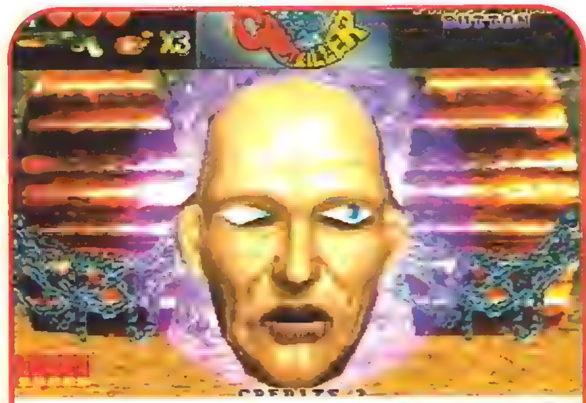
y el scroll se desplaza sin descanso y sin obligarnos a permanecer mucho tiempo en la misma zona. Los giros de la pantalla emulan el movimiento de una persona que anda, salta y mira con su arma lista para abrir fuego. Este dinamismo del scroll añade un aliciente más al adictivo apuntar/dispar típico.

Sin embargo, lo más flojo del juego se encuentra en el apartado gráfico, concretamente en lo que se refiere a los enemigos. En general el entorno está bastante logrado a base de escenarios poligonales con texturas, pero los personajes no alcanzan tanta corrección y además ofrecen una excesiva pixelación. Este aspecto puede resultar algo desalentador y, aunque tampoco influye excesivamente en las cualidades jugables de «Crypt Killer», lo cierto es que se hace notar en el resultado general.

Sonia Herranz

Consola:	PlayStation/Saturn
Tipo:	Disparo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD Rom



Dos veces en cada nivel aparecerá este curioso personaje que, en perfecto inglés, nos pedirá que optemos entre dos puertas. Dos caminos diferentes cada uno con sus propias trampas y peligros.





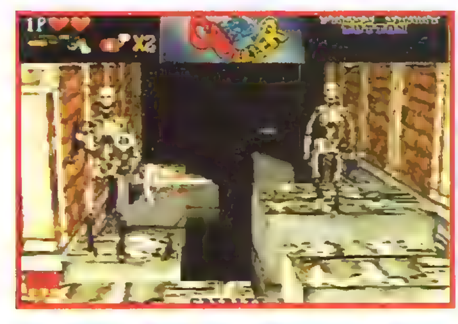


Las 32 bits reciben simultáneamente un nuevo juego que pondrá a prueba tu habilidad y rapidez en el manejo de la pistola.

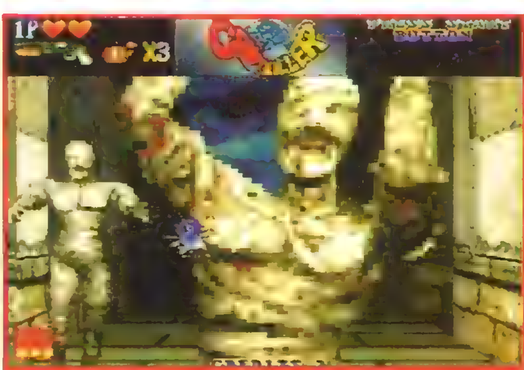


Al principio podremos elegir libremente ir a cualquiera de las seis fases del juego. Cuando completemos una de ellas volveremos a esta pantalla para elegir otra y así sucesivamente.





Uno de los aspectos más dudosos de este juego es el que podéis apreciar en esta pantalla: la excesiva pixelación de los personajes.











Gráficos: 80

Este es el elemento más flojo de todo el juego, pero no por los escenarios y el perfecto scroll, si no por la excesiva pixelación de los enemigos.

Sonido: 85

Sabe crear un ambiente muy adecuado para el estilo de juego, aunque podría ser un poco menos "blando" en los impactos de los disparos.

Jugabilidad: 88

Para disfrutar a tope necesitaremos una pistola ya que el cursor se hace excesivamente lento. El dinamismo del juego pondrá el resto.

Diversión: 85

Puede resultar demasiado fácil, aunque los múltiples niveles de dificultad palían en parte esta deficiencia. Bastante divertido, sobre todo con dos jugadores.

Valoración: 85

Quizás la mayor ventaja de la que dispone este «Crypt Killer» sea la escasa competencia que va a encontrar. Sólo la serie «Virtua Cop» (en Saturn), y uno de las partes de «Jungla de Cristal» le hacen sombra. Esta escasez puede servir para atraer a todos aquellos que gusten de este tipo de sistema de juego y que posean una pistola. Pero, por desgracia, Konami no ha sabido colmar las exigencias de un público que cada vez perdona menos las pixelaciones y los deslices gráficos. Un buen juego, divertido en sí mismo, pero que pierde puntos por su apartado visual.

Ranking:

Jungla de Cristal

Virtua Cop 2

Crypt Killer

THE KING OF Fighters '95

«King of Fighters» fue uno de los juegos de lucha más aclamados de todos los tiempos. La razón no era que incorporara nuevas tecnologías, ni que fuera completamente diferente a cualquier otro juego de lucha. La razón del éxito de «King of Fighters» radicaba (y radica) en haber sabido aglutinar a los más famosos luchadores de SNK en un solo juego con un sistema de competición tan diferente como original.

Los habituales de los salones, propietarios de Neo Geo y seguidores de la lucha en general ya sabrán que estamos hablando de los combates por equipos 3 contra 3, divertido sistema que llega ahora a PlayStation para deleite de los más "peleones".

Pese a los extraño que en principio pueda parecer esto de la lucha por equipos, se trata en realidad es un mecanismo muy sencillo. Ya sea en modo de dos jugadores o contra la máquina, lo primero que tenemos que hacer es seleccionar a un grupo de luchadores. Podemos optar por uno de los ocho equipos prefijados o crear el nuestro propio eligiendo a 3 de los 24 personajes disponibles. Después hemos de elegir el orden en el que queremos que peleen contra el equipo rival. De este modo nuestro primer luchador se enfrentará al del contrincante (máquina o humano) y si ganamos, el mismo personaje se enfrentará al segundo de la máquina con la barra de energía "tocada". El objetivo será derrotar a los tres luchadores contrarios. Así de fácil, así de diferente.

Un detalle que hay tener en cuenta es el hecho de que los estilos de lucha de los personajes, al provenir de dos juegos diferentes, («Art of Fighting» y «Fatal Fury») son completamente diferentes y que los golpes especiales se realizan con técnicas distintas. Esto nos obliga a tener que alternar casi constantemente dos maneras de ver la lucha, lo que da como resultado un juego muy variado y sumamente adictivo.

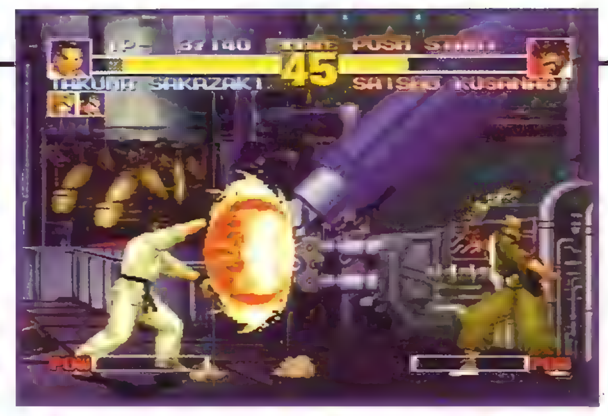
Eso sí, no debemos olvidar que Neo Geo estaba pensada expresamente para este tipo de arcades, por lo que PlayStation ha tenido que realizar un pequeño esfuerzo para adaptarse a la situación y por ello los personajes no son tan grandes como en el original, ni el aspecto general del juego tan brillante. Sin embargo, la ausencia de detalles gráficos como el zoom ha permitido que el acceso a disco no sea tan lento como en otras conversiones, agilizando enormemente un juego que tiene al espectáculo por bandera.

Sonia Herranz



La unión hace la fuerza



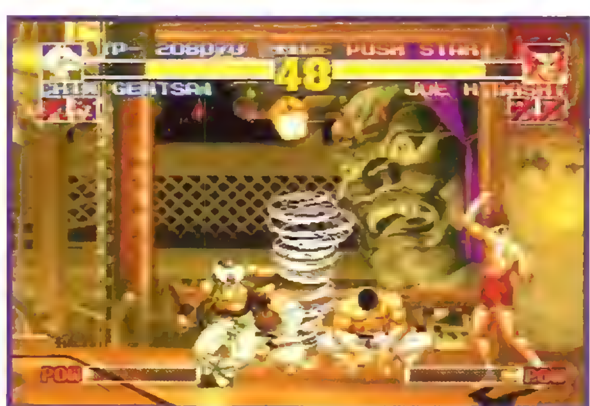


Las espectaculares magias que caracterizan a los luchadores de las series «Art of Fighting» y «Fatal Fury» permanecen intactas para la ocasión, igual que el resto de sus ataques y movimientos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Sony
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	24 luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



Una de las premisas de este título es la jugabilidad y por ello nos permitirá tanto visualizar una demostración de los movimientos básicos como configurar los botones. Podremos incluso colocar en los botones L y R ciertos golpes especiales.





Gráficos: 88

Muy correctos en todos los aspectos, aunque los luchadores resultan un poco pequeños y no excesivamente detallados. Sin embargo, se mueven con gran precisión y velocidad.

Sonido: 88

Espectacular, brillante y contundente.

Jugabilidad: 89

Es un juego muy dinámico y fácil de jugar incluso para los menos puestos en esto de la lucha.

Diversión: 89

Son 24 personajes diferentes, que no es poco, y un sistema de lucha por equipos innovador y atractivo que sabe ganarse la atención del jugador.



El clásico de SNK aterriza en PlayStation para ofrecer su original sistema de lucha que propone atractivos combates entre equipos formados por 3 luchadores.

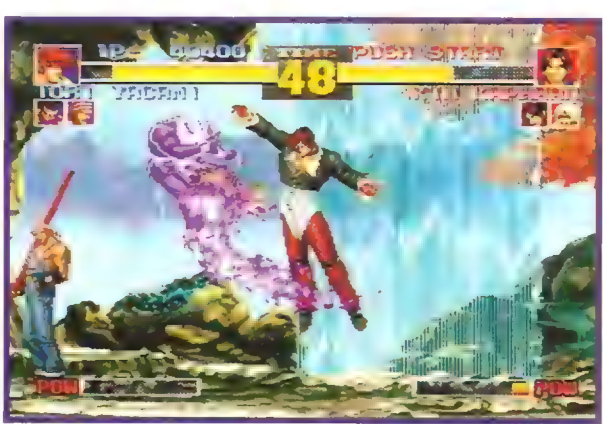
Valoración: 89

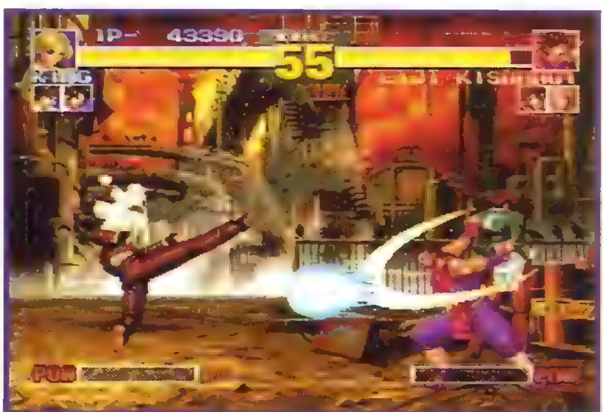
Junto al innato atractivo de un título que reúne a algunos de los luchadores más emblemáticos de la historia y que propone un original sistema de peleas por equipos, encontramos un juego con un control preciso, con una trepidante velocidad y con una calidad notable en los escenarios.

No estamos ante un compacto que presente el sorprendente entorno 3D de los últimos arcades, pero sin duda «KOF 95» posee un enorme atractivo basado en la frescura de unos gráficos muy dinámicos y en la tremenda la jugabilidad propia de los mejores arcades de SNK.



Por defecto vienen definidos ocho equipos, pero podremos formar el nuestro propio eligiendo a tres de estos 24 luchadores que, como sabéis, provienen de los más populares juegos de SNK para Neo Geo.





Ranking:

Tekken 2

Street Fighter Alpha 2

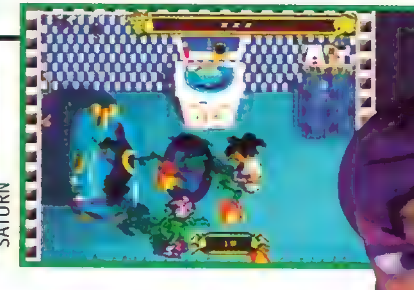
Samurai Shodown

King of Fighters 95






SATURN


SATURN

Swagman


PSX


SATURN


PSX

PESADILLA antes del verano

Seguro que la mayoría de vosotros conoce la película "Pesadilla antes de Navidad". Pues bien, esta película podría haber sido sido la fuente de inspiración de Core a la hora de programar «Swagman», un arcade con toques de aventura que se desarrolla en un ambiente de pesadilla.

En este compacto controlamos a Zack y a su hermana Hannah, dos niños que han sido sorprendidos por una extraña invasión de criaturas de la noche. Su casa de se ha convertido en una especie de vórtice dimensional por donde están entrando todo tipo de seres espeluznantes mandados por Swagman, el monarca del reino de las Pesadillas, quien ha capturado a las hadas que pueblan los sueños y ha logrado abrir un portal a nuestra dimensión para comenzar la conquista del mundo real. Si Zack y Hannah no lo evitan, toda la humanidad quedará sumida en una pesadilla de la que nunca podrá despertar.

Mediante un control cooperativo de ambos personajes, tendremos que ir resolviendo distintos puzzles al estilo «Zelda» y luchando con infinidad de criaturas a lo largo de 16 larguísimos niveles, mientas intentamos liberar a las hadas y restablecer la normalidad en nuestro mundo.

Armados al principio con una deslumbrante linterna, los dos hermanos tendrán que acabar con infinidad de fantasmas, gusanos de fuego, calabazas de Halloween y demás esperpentos mientras recolectan llaves y otros objetos. A veces Zack saltará sobre Hannah para poder superar obstáculos que de otra manera serían insalvables. Habrá que mover objetos, activar resortes, empujar palancas...

A nivel gráfico el juego está muy cuidado, explotando bastante las posibilidades de ambos sistemas, y los fondos y enemigos están construidos a base de imágenes 3D renderizadas, ofreciendo un aspecto realmente atractivo.

En definitiva, Swagman es un juego ameno y entretenido que sabe mezclar sabiamente elementos de dos géneros -arcade y aventura- con el resultado de mucha, mucha diversión.

Rubén J. Navarro



SATURN

El mayor atractivo de «Swagman» radica en que debemos controlar a dos personajes a la vez.

PSX


PSX

Zack y Hannah irán recolectando multitud de objetos durante todo el juego: Bombas, linternas, frisbees... que podrán intercambiar en la pantalla de inventario.


SATURN

La tranquila casa de nuestros protagonistas se ha convertido en un peligroso y terrorífico lugar. Swagman -el rey del mundo de las pesadillas- ha logrado que incluso la apacible sala de billar se convierta en una temible trampa.

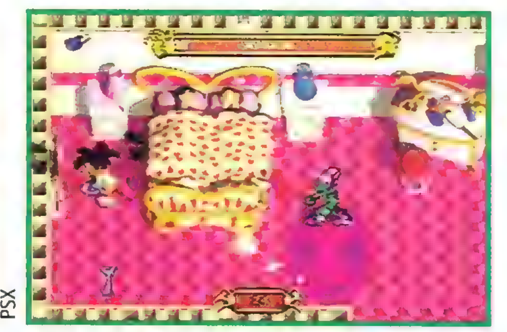


PSX

En algunos momentos (no muchos) habrá que dialogar con otros personajes. Lamentablemente, los textos están en inglés.


SATURN

Además de las consabidas acciones de correr y saltar, Zack y Hannah pueden empujar o arrastrar algunos de los objetos.


PSX


PSX

A través del espejo

Los numerosos espejos que hay repartidos por la casa se han convertido en portales que unen el mundo real con el mundo de Swagman. Cada vez que crucemos a través de ellos nos convertiremos en poderosos demonios dotados de grandes poderes.



Consola: PLAYSTATION/SATURN
Tipo: ARCADE/AVENTURA
Compañía: EIDOS
Programación: CORE
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 16
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 87
El empleo de transparencias, fuentes de luz o espejos que reflejan de verdad dan un toque de distinción a un juego con un nivel general bastante alto.

SONIDO: 80
La música recuerda mucho a la compuesta por Dani Elfman para la película "Pesadilla antes de Navidad". Estas melodías junto a los efectos sonoros ambientan perfectamente el juego. La única pega es que son demasiado repetitivos.

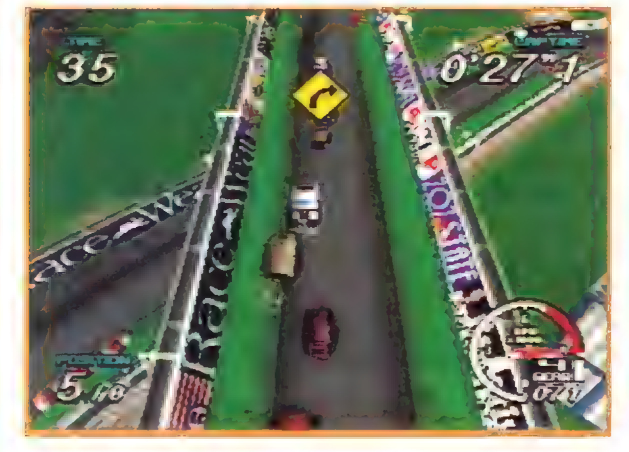
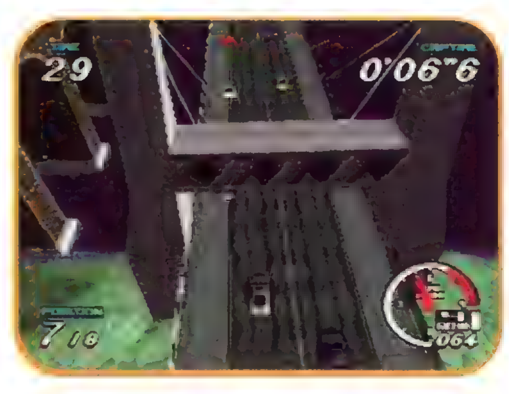
JUGABILIDAD: 86
A pesar de la gran variedad de acciones que podemos realizar -andar, correr, empujar, arrastrar, saltar, disparar... - el manejo es muy sencillo.
La versión de Saturn es un poco más jugable que la de PlayStation.

DIVERSIÓN: 87
La acertada combinación entre matar bichos y resolver puzzles, el hecho de que tengamos que controlar a dos personajes a la vez y la equilibrada dificultad hacen que te enganche desde la primera partida y que no pares hasta que lo termines.

VALORACIÓN: 87
«Swagman» es un buen juego donde el argumento pasa a un segundo plano y lo que importa es la diversión. La diversidad, calidad y amplitud de los escenarios hace que la vida del producto sea muy larga (por supuesto, cuenta con una opción para salvar las partidas). El ambiente está muy conseguido y tan sólo se hecha de menos la traducción de los escasos textos y alguna melodía más que amenice nuestra larga y divertida misión.

RANKING:
Little Big Adventure
Swagman

Speedster


Aunque a primera vista nos pueda parecer que estamos ante un claro competidor de los «Micromachines», no es totalmente el caso. Es verdad que el estilo de conducción es similar y que todo se ve muy pequeño, pero no es porque estemos ante formas en miniatura, sino porque Psygnosis ha decidido ofrecernos esta curiosa perspectiva a vista de pájaro. No es que sea una idea totalmente original -ya vimos algo parecido en Super Nintendo con juegos como «Off Road» o «Power Drive»- pero sí que es poco habitual en PlayStation.

Si obviamos esta peculiar perspectiva, que provoca que el estilo de conducción no tenga nada que ver con los actuales simuladores y sí con los clásicos arcades de coches de hace 10 años, Psygnosis nos presenta un juego sencillo y muy adictivo que destaca por el espectacular diseño en 3-D de los decorados y por su planteamiento tan simple como atractivo: aquí sobre todo importa mantener el acelerador siempre pisado, frenar sólo en las curvas muy cerradas y manejar con presteza la dirección.

Por otro lado, el juego nos presenta los tres clásicos modos de juego -Carrera simple, Time trial y Campeonato-, ocho originales circuitos que recorren todo tipo de pueblos y ciudades, otros tantos coches a elegir (que posteriormente se pueden convertir en 16), y las opciones, justas.

Por todo ello se podría afirmar que estamos ante un juego de coches "a la antigua", pero con los alardes técnicos que permite esta potente consola.

Lógicamente, los programadores se han asegurado de que todas las carreras sean competidas y emocionantes, que los rivales se comporten como tales y no como meros invitados, y que el diseño de los circuitos requiera una gran pericia por parte del jugador.

Para completar tal homenaje a la jugabilidad, se ha incluido la siempre atractiva opción para dos jugadores, dividiendo la pantalla de forma vertical.

Como véis, todo está aquí pensado para divertir sin más complicaciones.

Manuel del Campo

PEQUEÑOS pero veloces



El repertorio de coches que ofrece este juego se divide en cuatro "todoterrenos" (izquierda) y otros cuatro turismos deportivos (derecha). Lógicamente, cada uno de ellos ofrecerá un rendimiento más adecuado para cada circuito.





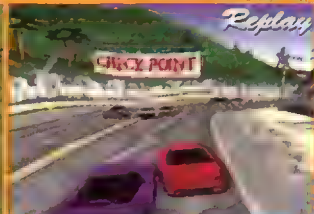


En un juego que apuesta decididamente por la diversión no podía faltar un modo para dos jugadores. Esta curiosa pantalla partida verticalmente sirve para ofrecer un mano a mano de los que hacen época. Cada jugador puede elegir coche y vista.

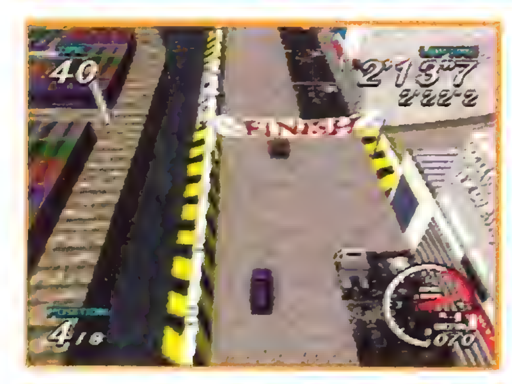
No son coches pequeños, es que se les ve desde lejos. Esta es la interesante contra oferta de Psygnosis al genial MicroMachines.







Una buena forma de revisar vuestra pericia como conductores es echar un vistazo a las repeticiones de las carreras. Alucinaréis con el juego de cámaras.







El juego sólo cuenta con una perspectiva aérea, pero existe un zoom que nos puede acercar la imagen hasta la distancia que véis en todas las pantallas de esta review, o alejarla hasta que todo se vea como en esta pantalla de la derecha.

Consola	PlayStation
Tipo	Conducción
Compañía	Psygnosis
Programación	Clockwork Games
Nº de jugadores	1 ó 2
Nº de fases	Campeonato
Niveles de dificultad	3
Memoria	CD Rom



Gráficos: 85
La perspectiva aérea apenas nos dejar ver los coches, pero sí los excelentes decorados 3D y un movimiento notable.

Sonido: 84
La potente banda sonora no nos deja escuchar los efectos de sonido, pero cuando se oyen, están bien.

Jugabilidad: 88
Tanta como aquellos viejos arcades con los que disfrutábamos hace muchos años.

Diversión: 84
La idea de recuperar este estilo clásico es plausible y el juego resulta muy entretenido, pero le faltan alicientes.

Valoración: 84
Es fácil reconocer que estamos ante un título correcto, de esos que no buscan competir con los grandes lanzamientos pero que están realizados con esmero y ofrecen propuestas interesantes.
Este juego de coches recupera un estilo ya casi olvidado y lo hace con elegancia y eficacia, pero considero que se echan en falta algunos elementos que eleven aún más su capacidad innata para divertir: modos de juego curiosos, un enfoque más simpático, posibilidad de ocho jugadores... detalles que ya hemos visto en otros títulos similares. Todo en este juego cumple, lo que le convierte en un buen título, pero algo más de imaginación no habría sobrado.

Ranking:
Micromachines
Speedster
Super Sonic Racers

Marvel Super Heroes in War of the Gems

Un héroe para cada ocasión

Cinco de los más famosos personajes de la Marvel se han aliado con Capcom para ofrecernos un "beat'em up" para Super Nintendo en el que no faltan los villanos, los poderes especiales y los mamporros variados.

Como corresponde a su género, «War of The Gems» nos propone la tarea de destruir a diversos capos del crimen, usando para ello nuestra pericia en la lucha cuerpo a cuerpo y las habilidades especiales de cinco súper héroes. De este modo podremos lanzar las telarañas de Spiderman o el escudo del Capitán América o usar las garras de Lobezno, la fuerza de Hulk o la energía de Iron Man. Manejando al héroe seleccionado debemos avanzar sobre escenarios más o menos lineales, acabando con todo malvado que nos salga al paso y recogiendo algún que otro ítem.

Lo más atractivo del juego radica en la posibilidad de ir alternando a todos los personajes, de manera que podremos, por ejemplo, hacer una fase con Spiderman y la siguiente con Hulk.

Del mismo modo, si perdemos toda la energía de un héroe podremos seguir con otro como si simplemente hubiéramos perdido una vida o una continuación.

Dejando a un lado este aspecto, el desarrollo del juego es bastante tradicional dentro del género del "beat´em up" y tampoco se puede hablar de originalidad cuando nos referimos a un tratamiento gráfico bastante pobre y poco sorprendente: lejos de complicarse la vida, Capcom se ha conformado con animar sin mucho entusiasmo a los personajes y hacerlos evolucionar sobre escenarios un tanto simples. Por otra parte, todos los héroes son bastante pesados y algo lentos, defectos que encubren, en parte, gracias a su buena colección de golpes y algún que otro ataque especial. Por último, el control se hace difícil debido a la lentitud con que responde a las órdenes del pad.

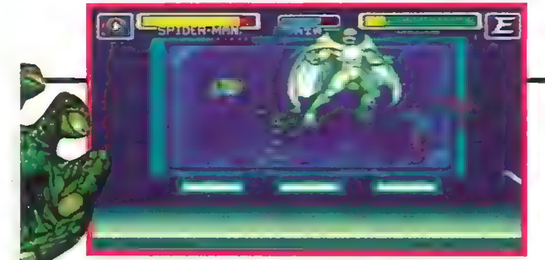
Con esto ya podéis imaginaros que no estamos precisamente ante un "beat'em up" capaz de hacer sombra a «Final Fight», pero también es verdad que sus personajes resultan lo bastante atractivos como para llamar la atención de los muchos fans la Marvel.

Sonia Herranz

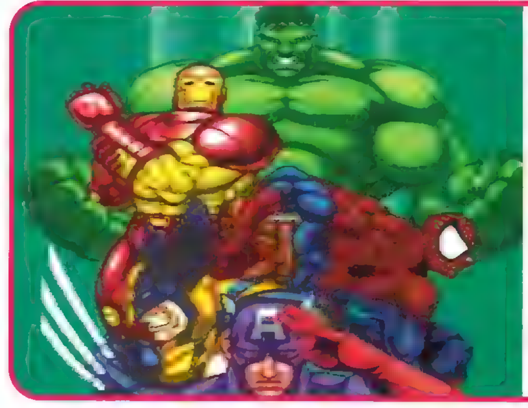












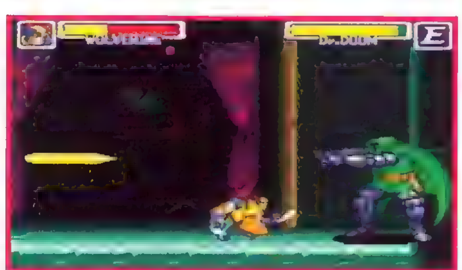
Gráficamente se sigue una línea estética muy cercana a los cómics originales. Los personajes se han cuidado con detalle y esmero, aunque a la hora de moverse son menos ágiles de lo esperado.

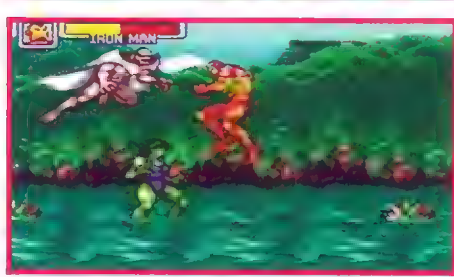
Ante la escasez de lanzamientos para Super Nintendo, bienvenido sea este "beat´em up" que, si bien no es un prodigio técnico, ofrece un indudable atractivo gracias a sus protagonistas.

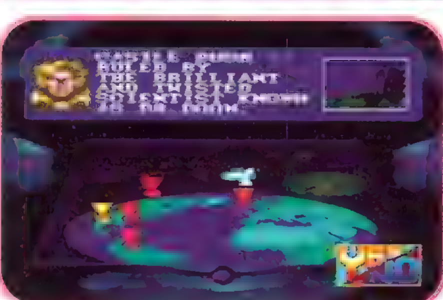




Antes de jugar pasamos por este menú para usar alguno de los items que hayamos ganado y que sirven para resucitar a héroes o recuperar la energía de los tocados.







Al principio tendremos disponibles cuatro fases para que podamos jugarlas en el orden que prefiramos. En la base (de amarillo) recibiremos los passwords.

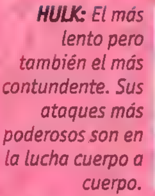
Estos son tus poderes

Cada héroe tiene unos golpes especiales y unas características físicas propias que les pueden hacer ideales para cierto tipo de misiones o fases. Acertar con el héroe adecuado para cada ocasión será una de nuestras tareas.

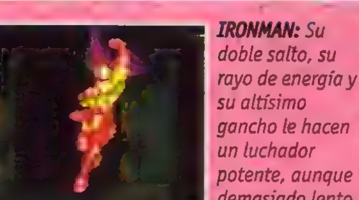


***CAPITAN AMÉRICA:** Puede lanzar su escudo en todas direcciones, lo que le permite acabar a distancia con los enemigos. Es muy fuerte.*

***HULK:** El más lento pero también el más contundente. Sus ataques más poderosos son en la lucha cuerpo a cuerpo.*

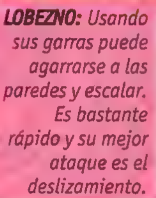






***IRONMAN:** Su doble salto, su rayo de energía y su altísimo gancho le hacen un luchador potente, aunque demasiado lento.*

***LOBEZNO:** Usando sus garras puede agarrarse a las paredes y escalar. Es bastante rápido y su mejor ataque es el deslizamiento.*









***SPIDERMAN:** Es el más rápido. Usa su telaraña para lanzarla contra los enemigos y engancharse al techo y superar obstáculos.*

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	LAGUNA
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 79
Correctos y bien definidos, aunque con poco brillo. El movimiento de los personajes es demasiado lento.

SONIDO: 78
Correctos, aunque escasos y repetitivos. La banda sonora tampoco aporta nada especialmente atractivo.

JUGABILIDAD: 75
La lentitud de respuesta de los héroes, que tras recibir un golpe se quedan tendidos largo rato, corta el ritmo de un juego que por definición debería ser vibrante.

DIVERSIÓN: 80
El carisma de los héroes es el principal atractivo de un juego que no ofrece otros alicientes. Por lo menos es largo y difícil.

VALORACIÓN: 79
El "beat'em up" posee una serie de limitaciones innatas al género, tales como un desarrollo bastante lineal y una mecánica repetitiva. Esto se compensa generalmente con un ritmo vibrante, la inclusión de personajes con carisma y la contundencia de los golpes. «War of The Gems» luce algunas de estas virtudes, pero falla en el ritmo, que a veces se hace lento, y en el duro control de los personajes. Con todo ello se queda convertido en un juego atractivo por sus protagonistas, que llamará la atención de los muchos seguidores de los cómics de la Marvel, pero que queda muy lejos de la calidad alcanzada por otros títulos.

RANKING:
Final Fight 2
Final Fight 3
War of the Gem

DARK FORCES

Para incondicionales de Lucas

La llegada a PlayStation de este juego ambientado en la exitosa saga "Star Wars" nos ha dejado algo fríos. El innegable atractivo que tiene el poder jugar a un heredero de la fórmula «Doom» que se adentra en los entresijos de un entorno tan atractivo como el recreado por George Lucas en sus películas, se pierde rápidamente a medida que se toma conciencia de los graves defectos técnicos que posee este compacto.

La brusquedad de los movimientos, por ejemplo, nos hace añorar inmediatamente la fluidez de «Hexen» o «Disruptor» -por citar algún competidor directo- mientras que la excesiva pixelación de los enemigos nos transporta a los primeros tiempos del "shoot´em up" estratégico.

¿Quiere decir esto que el juego es malo? Pues no exactamente, ya que cuenta con importantes virtudes que, sin llegar a anular sus defectos, hacen de él una opción a tener en cuenta. Su atractiva trama argumental o la traducción de todos los textos de pantalla son algunas de ellAs, y tampoco podemos olvidarnos de su amplio repertorio de armas (hasta 10 diferentes) o su enorme duración, que le asegura una larga vida.

En pocas palabras podríamos resumir todo lo anterior diciendo que pesa en exceso la antigüedad del juego (el diseño original de PC data de 1994 nada menos) sobre todo estéticamente. Ahora bien, si eres un fanático de esta genial trilogía espacial seguro que perdonas este desliz temporal y disfrutas lo tuyo luchando contra el Imperio.



Este enésimo heredero de «Doom» fue editado hace varios años en PC y el paso del tiempo se ha hecho notar de una manera palpable en su aspecto gráfico.

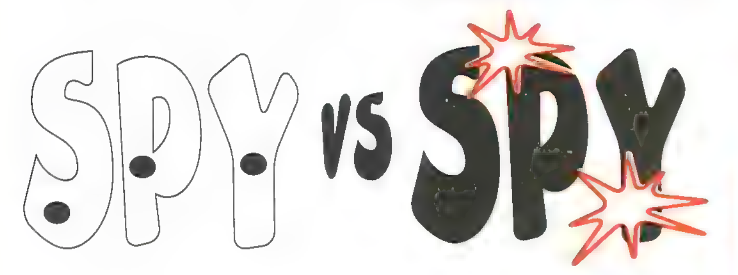


Uno de los detalles realmente de agradecer de este juego es que ofrece (casi) todos sus textos traducidos al castellano.

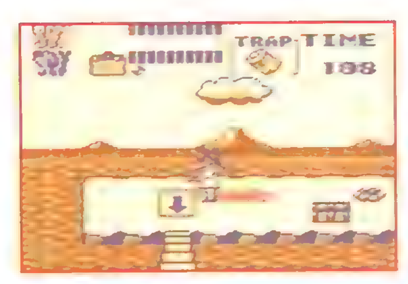








El espía que me amó





Los más veteranos recordaréis un juego para Spectrum (snif) llamado «Spy vs Spy» que pasó sin pena ni gloria por aquellos "potentes" 48 K de memoria y en el que controlábamos a uno de los dos espías protagonistas de las historietas del mismo nombre de la veterana revista americana de humor MAD.

Más de diez años después, aparece esta versión para GB con los mismos protagonistas, mismo argumento y, todo hay que decirlo, una calidad inferior a la de su predecesor.

«Spy vs Spy» es un título mediocre cuyo argumento consiste en recolectar una serie de microfilms antes de que lo haga nuestro espía rival mientras colocamos trampas para ponérselo más difícil. El desarrollo se hace monótono tras un par de fases, pues los escenarios son siempre los mismos y las acciones a realizar por nuestro personaje, muy limitadas. La opción de dos jugadores es más divertida, de hecho es lo mejor del juego.

Especial para nostálgicos.



Este fue uno de los primeros títulos de "acción/estrategia" que aparecieron en el mundillo de los videojuegos.



Aquí tenéis a los dos protagonistas del juego. Los más viejos del lugar recordaréis con añoranza a esta pareja de cuervos.

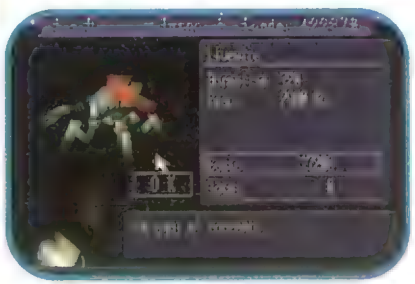


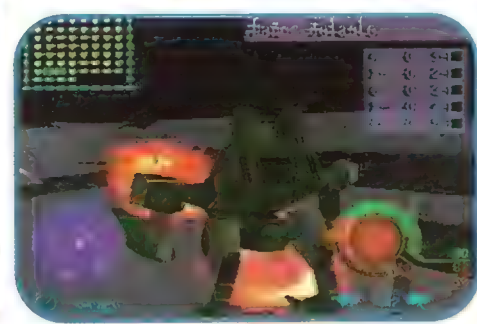
El juego consiste en cumplir las misiones antes que el otro espía, para lo cual hay que ser bastante rápido de reflejos.

Carne de cañón









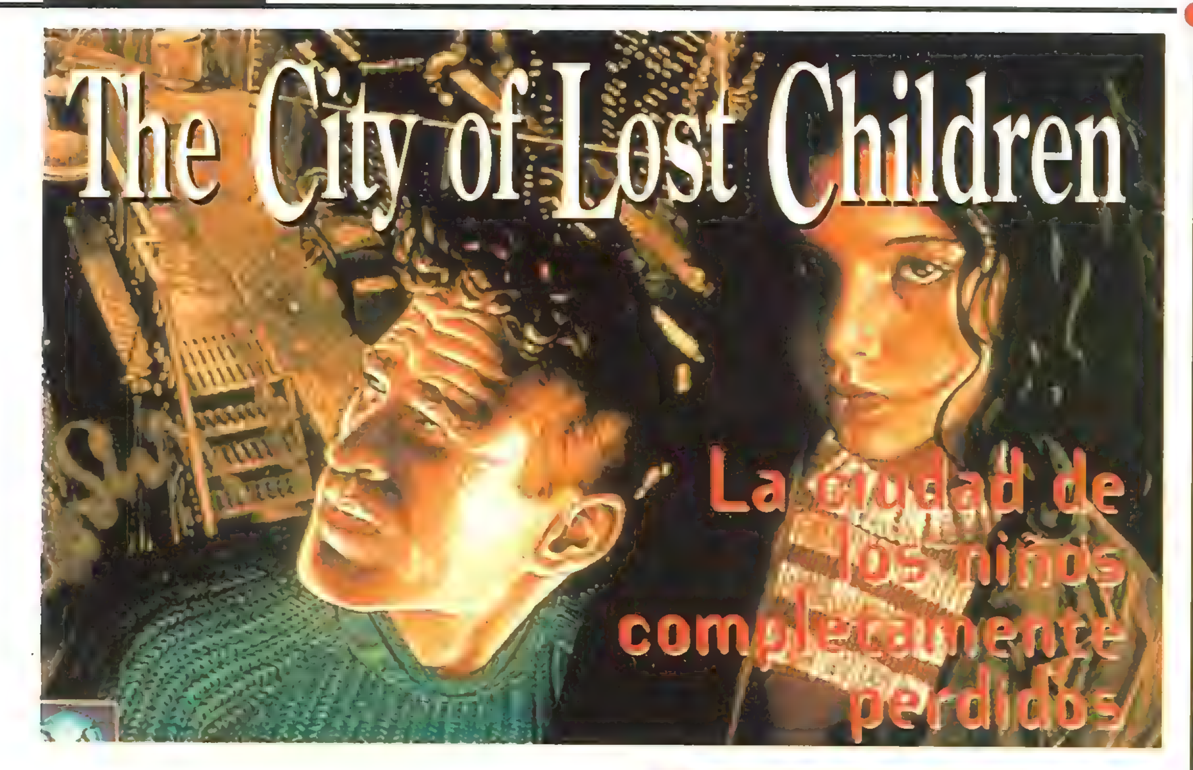


Sony nos pone al mando de una estación espacial en «Carnage Heat» y espera de nosotros que administremos la base con un criterio estratégico.

Nuestra misión pasa por conquistar todas las bases enemigas que haya en la superficie del planeta elegido usando para ello a unos robots que nosotros tendremos que crear, modificar y construir mediante un sistema de turnos. Esto que en principio parece poco atractivo una vez desarrollado sobre la pantalla empieza a hacerse más interesante y aunque los amantes de la acción seguro que echan pestes al ver unos combates entre robots en los que no se puede intervenir, los jugones más reflexivos encontrarán apasionantes los tratos comerciales para adquirir nuevas piezas para construir androides más potentes o los quebraderos de cabeza para crear el arma perfecta.

Un juego que no entusiasmará a las masas pero que hará tremendamente feliz a esa minoría estratégica silenciosa. Más cuando se enteren de que está en castellano...





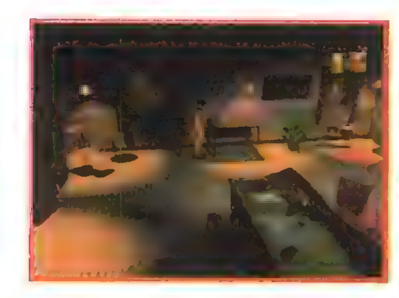
Precioso, genialmente ambientado, muy bien animado, traducido y doblado al castellano... Y además Psygnosis estaba detrás del proyecto... Vamos, que esta aventura nos había puesto los dientes largos y tenía todos los ingrediente para convertirse en el mejor exponente del género para PlayStation. Pero, una vez que hemos jugado a fondo con «La Ciudad de los Niños Perdidos», hemos quedado bastante decepcionados.

El problema del juego radica en ser demasiado real, demasiado preciso, y eso le convierte, a veces, en desesperante. Nos explicamos: no existen referencias claras para saber cuáles son los objetos que podemos coger ni dónde están los lugares en los que éstos pueden ser utilizados; aunque estés utilizando un objeto en el sitio correcto, si no lo haces en el pixel exacto no hay manera de que el tema funcione; a veces pasas literalmente por encima de un objeto y no lo detectas... en resumen, que la sensación de despiste total y de impotencia se crea en excesivas ocasiones.

Una pena, porque estéticamente el juego es una pasada, pero encontraremos excesivas dificultades a la hora de ir resolviendo la aventura. Sólo para muy expertos





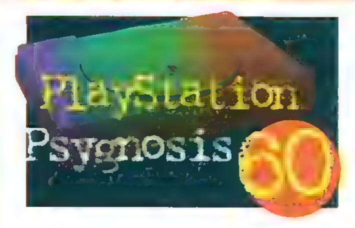






Esta aventura resulta verdaderamente complicada y dar un sólo paso puede llevarte horas y horas de intentos fallidos. Además, resulta muy difícil casi desde el primer momento, por lo que ni siquiera consigue irte enganchando poco a poco. A los usuarios de PC posiblemente les encantará enfrentarse a este auténtico reto a la paciencia, pero a los de PlayStation...







DESCENT II

Más de lo mismo



Muchos recordarán la primera parte de este juego, una mezcla entre arcade y simulador de vuelo que apareció hace casi un año para PlayStation después del relativo éxito obtenido con el original de PC.

Dirigido casi exclusivamente a quienes les gustó la experiencia, Interplay ha decidido ofrecer una secuela de este pseudo «Doom» espacial, aunque más podría ser calificado de "disco de misiones", pues esta segunda entrega no añade nada como para considerarlo un juego realmente nuevo. De echo, uno tiene la sensación de estar jugando a su predecesor. Todo es igual: el complicado control, los poco originales enemigos y los en su día excelentes gráficos.

Se ha suavizado algo el desplazamiento de la nave y se han añadido algunas armas, pero nada más.







CONCURSO
MANX TT
Super Bike
Estamos seguros que te encanta la velocidad y las emociones fuertes. Si quieres consegir uno de los 20 juegos que sorteamos agudiza tu vista. Tienes que averiguar en cuál de estas pantallas de «Manx TT» hay un elemento extraño.
Pantalla 1
Pantalla 2
Pantalla 3
Pantalla 4
Pantalla 5
Pantalla 6
¡SORTEAMOS 20 JUEGOS!
SEGA SATURN
BASES DEL CONCURSO
SEGA SATURN
HOBBY CONSOLAS
SEGA
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
El elemento extraño está en la pantalla número: ____________
Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Manx TT».

Listas de éxitos

Game Boy



*Las novedades para Game Boy no abundan estos meses, pero no hay queja de la calidad, **DK Land 2, KOF'95** y nuestro flamante número 1 **Lucky Luke** son buen ejemplo.*

1 (2) - Lucky Luke
2 (1) - Donkey Kong Land 2
3 (R) - King of Fighters 95
4 (R) - Tetris Attack
5 (R) - Toshinden

Game Gear



*No hay atisbos de cambio en el malparado universo Game Gear. Nos tendremos que conformar con nuestros habituales y casi clásicos **Pitufos 2** y **VF Animation.***

1 (R) - Virtua Fighter Animation
2 (R) - Los Pitufos 2
3 (R) - Sonic Blast
4 (R) - Baku Baku
5 (R) - Tintín en el Tíbet

Super Nintendo



***Terranigma** escala al primer puesto mientras los **héroes de la Marvel** asoman tímidamente a cola de pelotón.*

1 (3) - Terranigma
2 (1) - Donkey Kong Country 3
3 (2) - Street Fighter Alpha 2
4 (R) - Ultimate MK 3
5 (6) - Kirby's Fun Pack
6 (8) - DBZ Hyper Dimensions
7 (R) - Tintín en el Templo del Sol
8 (10) - ISS Deluxe
9 (R) - FIFA 97
10 (N) - War of the Gem

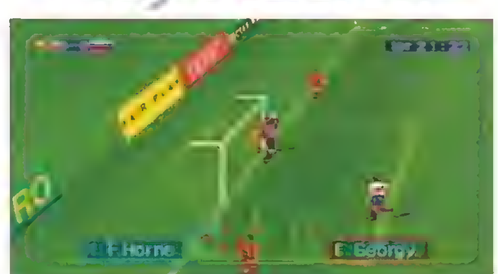
Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (3) - Ultimate MK 3
3 (7) - ISS Deluxe
4 (2) - Micromachines Military
5 (4) - FIFA 97
6 (5) - Tintín en el Tíbet
7 (R) - Virtua Fighter 2
8 (R) - Donald in Maui Mallard
9 (R) - NBA Live 97
10 (R) - Toy Story

Sega Saturn

1 (R) - Tomb Raider
2 (R) - Manx TT
3 (R) - Virtua Cop 2
4 (R) - World Wide Soccer
5 (6) - Dark Savior
6 (8) - FIFA 97
7 (5) - NiGTHS
8 (N) - Bomberman
9 (7) - Fighting Vipers
10 (R) - NBA Live 97
11 (9) - Bug Too!
12 (11) - Jungla de Cristal
13 (N) - Crypt Killer
14 (12) - Sega Rally
15 (N) - Swagman

PlayStation



Soul Blade** se coloca en cabeza mientras el fútbol vuelve a ser la estrella gracias **International Superstar Soccer Pro.

1 (2) - Soul Blade
2 (1) - Tomb Raider
3 (4) - Porsche Challenge
4 (3) - Tekken 2
5 (N) - ISS Pro
6 (5) - F-1
7 (6) - Jungla de Cristal
8 (N) - Rebel assault 2
9 (8) - Total NBA 97
10 (7) - Destruction Derby 2
11 (9) - FIFA 97
12 (N) - Exhumed
13 (10) - Crash Bandicoot
14 (N) - Little Big Adventures
15 (12) - Broken Sword



32 bits

CONCURSO FIFA 64



Sorteamos **20** juegos de «FIFA 64» para tu Nintendo64. Averigua las respuestas correctas a estas cuatro preguntas y disfruta del mejor simulador de fútbol para tu consola.

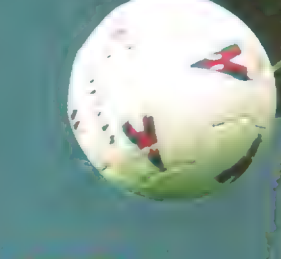
PREGUNTAS

1. ¿Cuántas ligas internacionales incluye «FIFA 64»?
   a) una   b) dos   c) cuatro
2. ¿Cuál es el nombre del jugador que aparece en la carátula»?
   a) Suker   b) Bebeto   c) Cantona
3. ¿Qué número de jugadores aparece en el juego?
   a) 500   b) más de 2.000   c) 1.500
4. ¿Cuántas selecciones nacionales están incluidas»?
   a) 10   b) 50   c) más de 60



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán veinte cuyos remitentes serán ganadores de un juego de «FIFA 64» para la consola Nintendo 64 cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 25 de abril 1997 y el 25 de mayo de 1997.
4. La elección de los ganadores se realizará el 3 de junio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS S.A.







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN FIFA 64

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son las siguientes:

1. __________, 2. __________, 3. __________, 4. __________.

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso FIFA 64». Puedes enviar una fotocopia de este cupón.

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Tarjetas de Memoria, pistolas y otros periféricos

Hola Yen, tengo una PlayStation y me gustaría que me resolvieras unas cuantas dudas:

1- Si me comprara una segunda Memory Card y la insertara en la ranura 2, ¿cargaría las partidas que están grabadas en la segunda tarjeta o tendría que estar cambiando de ranura según el juego?

Depende. Hay juegos que buscan en las dos tarjetas y te presentan la que tiene partidas propias. Otros te preguntan en qué tarjeta tienen que buscar y muy pocas veces te obligan a cambiar de tarjeta.

2- Tengo dos pads y quisiera comprarme la pistola Predator, el volante y el ratón. La pregunta es, ¿si comprara el Multitap y lo conectara todo al segundo pad, tendría que estar cambiando con el juego que fuese o ya con el multitap no haría falta ningún cambio?

Te haría falta cambiar por una razón muy sencilla: el Multitap sólo lo reconocen los juegos que tienen opción para usarlo.

3- Me han comentado que va a salir «Time Crisis» con una pistola de Namco que tendrá un botón especial para sustituir el pedal de la máquina. ¿Podré jugar con la Predator tranquilamente o tendré que comprar la pistola de Namco?

Podrás jugar con Predator ya que se pueden adaptar sus botones a cualquier acción que requiera el juego.

4- No soy programador ni nada de eso, pero me gustaría saber con qué plataforma y con qué programas o códigos se programa para PlayStation?

Básicamente con el kit de desarrollo del que te hablamos el mes pasado -Yaroze-, que ya tiene la biblioteca de rutinas y códigos básicos para la consola. Este kit se vuelca en ordenadores y se pueden usar casi todos los códigos de programación, preferentemente C+. El trabajo de los grafistas suele realizarse sobre plataformas Silicon Graphics.

5- ¿Para cuándo otra cinta de nuestro querido Goku?

Este mes, ya la has visto, pero seguramente habrá más.

Oscar del Rio Sánchez (Cádiz)

Juegos antiguos para Super Nintendo

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una PlayStation y llevo cuatro meses buscando juegos antiguos para Super Nintendo.

1- ¿Dónde los puedo encontrar? ¿Me saldrán al mismo precio que los nuevos?

Te recomiendo que hables con Centros Mail o con cualquiera de las tiendas que se anuncian en nuestra revista. Si ellos no te ofrecen nada que te interese, dudo que lo encuentres en otro sitio. Si no, prueba a poner un anuncio en la Gran Ocasión.

EL CORCHO



Los juegos antiguos te van a costar bastante más baratos que las novedades.

2- ¿Puedes decirme para ti cuales han sido los mejores juegos de Super NES?

Muchísimos. Por ejemplo «Super Mario World», «Super Mario Kart», «Donkey Kong Country 3», «Super Metroid», «International Superstar Soccer Deluxe», «The Legend of Zelda».... la lista sería interminable.

David Álvarez (Alicante)

Fútbol y coches en N64

Hola Yen, me llamo Carlos y te escribo para ver si me contestas a unas preguntas. Ahí van:

1- ¿Las compañías Enix, Namco, Psygnosis y Square programan para Nintendo 64?

Enix y Namco sí, pero Psygnosis y Square no.

2- ¿Cuál es mejor «ISS 64» o «ISS Pro»?

Son prácticamente iguales, con la diferencia de que la versión para Nintendo 64 supera a la de PlayStation en tamaño de personajes, colores, número de animaciones... Eso sí, los dos juegos son genialmente divertidos.

3- ¿Es cierto que hay una versión para Nintendo 64 de «Resident Evil»? Yo he visto unas pantallas en Nintendo Acción.

Se habla de que sea uno de los juegos que Capcom esté realizando para N64, pero no hay confirmación oficial. De hecho, esas pantallas, aunque de «Resident Evil», no son de N64.

4- ¿Qué juegos de coches hay en preparación para Nintendo 64?

«Human Grand Prix», «Rev Limit», «Top Gear Rally», «Ace Driver», «Cruis'n The World», por poner algunos.

Juan Carlos Martos Suárez (Madrid).

Pedazo de preguntas

Hola Yen, soy un fan de Hobby Consolas y de esta sección. Me acabo de comprar la PlayStation, pedazo de consola y pedazo de preguntas:

1- ¿Se pueden salvar en la Memory Card partidas de diferentes juegos?

Claro, la tarjeta tiene diferentes bloques de memoria y en cada uno va guardando los juegos. De hecho, si arrancas la consola sin disco dentro podrás acceder a un menú que te muestra las partidas que tienes grabadas y te permite borrarlas o copiarlas a otra tarjeta.

2- Según tu criterio, Yen, pon en orden los siguientes juegos: «NBA Live 97», «NBA in The Zone 2», «Total NBA 97» y «NBA Jam Extreme».

Si buscas el simulador más completo tu juego es «NBA Live 97»; si te gusta más la espectacularidad gráfica aunque con menos detalles técnicos, «Total NBA 2»; justo después, «NBA in The Zone 2».

3- ¿Qué juego de tenis me recomiendas?

«Pete Sampras Tennis» es la mejor compra que puedes hacer.

4- He oído algo sobre un juego de velocidad sobre el agua llamado «Rapid Racer», ¿podrías adelantarme algo sobre él?

Sí, "Salvatore". Puedo decirte que es de la propia Sony y que será de lanchas rápidas. Por el momento desconozco fecha de salida.

5- ¿Qué simulador de vuelo me recomiendas con buenos gráficos?

De helicópteros estaba bien «Gunship 2000» (en castellano). Sin ser simuladores puros tienes «Ace Combat» y «Ragin Skies».

6- ¿Qué juego de coches me recomiendas sabiendo que me gusta la velocidad?

Son imprescindibles «F-1» y «Wipeout 2097». De todos modos en este género tienes mucho donde elegir.

Marcos García, alias Salvatore (Madrid)



Novedades de Psygnosis

¿Qué tal Yen?, si no te molesta me gustaría que me respondieras a estas dudas. Gracias.

1- ¿Cuáles van a ser los próximos lanzamientos de Psygnosis?

«Tenka», «Speedster», «La Ciudad de los niños perdidos». Para más adelante «Mundo Disco 2».

2- ¿Cuándo podremos disfrutar de «Time Crisis»?

Después del verano.

3- ¿Saldrá pronto o tarde la segunda parte de «Tomb Raider»?

Se espera que para el invierno, puede que de cara a Navidades.

4- Oro, plata y bronce para estos juegos: «Soul Blade», «Tekken 2» y «Toshinden 2».

El orden que has establecido es bueno: oro para «Soul Blade, plata para «Tekken 2» y bronce para «Toshinden 2».

Raúl Jiménez (Madrid)

Lara contra Mario

Hola Yen, soy un leonés de 15 años poseedor de una PlayStation y en este mundillo de los videojuegos es imposible que no te surja alguna duda:

1- ¿Cómo es posible que N64 trabaje a 500 Mhz cuando los ordenadores más potentes lo hacen a 200 Mhz?

La velocidad del reloj del procesador de N64 es de 92'75 Mhz.

2- ¿Por qué las compañías ocultan opciones de los juegos bajo trucos, si con ellos se haría un producto más atractivo cara al consumidor?

Porque de este modo consiguen que se siga hablando de su juego durante más tiempo y por otra parte el usuario puede encontrar nuevos alicientes después de haber jugado muchas partidas. Además, así te tienes que comprar Hobby Consolas...

3- Con el «F-1» la consola se me queda "clavada" durante unos segundos, ¿es normal?

Durante el juego no debería ocurrirte. Si es durante el cambio de pantalla, después de elegir una opción o similar, sí que es normal.

4- Hagamos un par de comparaciones: «Tomb Raider» y «Mario 64»; «Sega Rally» y «V Rally».

Yo diría que la diferencia básica entre Tomb y Mario es que mientras el primero es un juego más "real" en cuanto a escenarios, ambientación, acciones, movimientos... «Mario 64» es imaginación al poder. Por otra parte «Mario64» requiere más habilidad en los saltos y es más "plataformero", mientras que «Tomb Raider» te exige más astucia.

Con respecto a «Sega Rally» y «V Rally» las diferencias son todas. En primer lugar que «V-Rally» no va a salir para Saturn. Pero puestos a comparar, el juego de Infogrames será más completo a nivel de opciones, coches, circuitos... lo que habrá que ver es cómo anda de jugabilidad.

5- Recomiéndame un juego para PSX de cada uno de estos géneros: lucha, estrategia, coches, deportivo y tipo «Doom».

Lucha: «Soul Blade». Estrategia: «Command & Conquers». Coches: «Porsche Challenge» y espérate a «Rage Racer» y «V Rally». Deportivo: si te gusta el fútbol «ISS Pro». Tipo «Doom» los mejores para mí son: «Disruptor», «Alien Trilogy» y «Hexen».

Jorge Olmedo (León)

EL CORCHO



Relación calidad/precio

Hola Yen, soy Javier, un fanático de las consolas y estoy pensando en comprarme una PSX o una N64, pero antes tengo unas preguntas que espero me respondas:

1- ¿Cuál de estas dos consolas debo comprarme teniendo en cuenta el precio y las prestaciones de cada una?

Las prestaciones son muy semejantes: ambas son máquinas para jugar. Las posibilidades técnicas de N64 son más elevadas y pueden dar como resultado mejores juegos, aunque en menor cantidad que en PSX. En cuanto al precio, los cartuchos para N64 son más caros que los CD´s...

Chico, la verdad es que no te puedo decir. Yo tengo las dos y no renunciaría a ninguna.

2- ¿Cuál de estas dos consolas tiene mejor relación calidad/precio en sus juegos?

Es una pregunta muy difícil de contestar. Te diré que para PlayStation hay juegos fantásticos a precios muy baratos, pero, por ejemplo, todo el dinero que te gastes en «Mario64» estará bien invertido. Tú mismo.

3- ¿Bajará el precio de la N64 en los próximos meses?

Nintendo España no tiene intención de bajar el precio de la consola. Al menos eso dice oficialmente. Pero yo no pondría la mano en el fuego.

Javier López González (Madrid)

¿Qué es renderizar?

Hola Yen, me llamo Antonio, tengo 15 años y una PlayStation.

1- ¿Para cuándo «V Rally»? ¿Será bueno?

Estará a la venta en junio y la impresión que me han causado las distintas "betas" que he visto ha sido excelente.

2- ¿Tiene PSX algún puerto de expansión?

Sí, varios, aunque por ahora no tienen utilidad definida.

3- ¿Qué significa que los gráficos se pixelen? ¿Qué es una renderización en tiempo real?

Cuando los gráficos no están renderizados es que están "dibujados" a base de pixels. El pixel es la unidad más pequeña de información gráfica que aparece en la pantalla y de ellos están formados los llamados "sprites", quienes forman a su vez los personajes, escenarios, etc... Cuando te acercas a un enemigo o a un escenario y ves que empiezan a aparecer unos cuadros bastante grandes, eso es lo que llamamos "pixelarse". Un ejemplo lo tienes en el juego «Crypt Killer» que aparece en este número.

Renderizar significa, literalmente, transmitir, representar... Un gráfico renderizado es la representación visual de un objeto realizado matemáticamente. En estos cálculos se incluyen las variaciones en el movimiento, la intensidad de la luz, las texturas... y la calidad de la renderización, es decir, que ésta se realice con mayor o menor resolución, depende de la potencia de la máquina, no sólo para hacer los cálculos, sino para ir moviéndolos por la pantalla pantalla.

Renderización en tiempo real es cuando el ordenador va haciendo los cálculos a la vez que los presenta. Hoy en día ninguna consola es capaz de hacer renderizaciones en tiempo real, sino que utilizan lo que se llaman pre renderizaciones, es decir, que ya tiene los cálculos realizados y almacenados y los va mostrando como si fueran fotografías.

Espero que te hayas enterado de algo.

Antonio Contreras Naharro (Badajoz)



Deportes variados en SegaSaturn

Hola Yen, me llamo Iván tengo una Saturn y una afición loca por los juegos deportivos. Estas son mis preguntas:

1- ¿Sacarán algún juego de fútbol mejor que «World Wide Soccer»?

Va a salir la segunda parte que incluirá liga española de 18 equipos. No te puedo decir más.

2- ¿Saldrá alguna versión parecida al «PC Fútbol» para Saturn?

No es muy probable.

3- ¿Cuál es el mejor juego de baloncesto para Saturn?

«NBA Live 97».

4- ¿Cuál de estos juegos me recomiendas que me compre: «Tomb Raider», «NiGHTS», «Virtua Cop 2» o «Jungla de Cristal»? Háblame de ellos.

«Tomb Raider» es una genial aventura de plataformas muy divertida, adictiva, original y de gran calidad técnica. Cómpratela, sin duda.

«NiGHTS» es una descarga de originalidad que Sega se sacó de la manga para hacer olvidar a Sonic. Es un juego fascinante, loco y extraño. Muy bonito visualmente.

«Virtua Cop 2» es la réplica en Saturn del genial arcade de disparo. Si tienes una pistola fliparás con él, aunque ya sabes que tiene la limitación propia del género: siempre es igual.

«Jungla de Cristal» son tres juegos en uno: un arcade, un juego de disparo y otro de conducción. Es largo, completo y muy entretenido. Comprar cualquiera de estos juegos sería un acierto.

5- ¿Va a salir «V-Rally» en Saturn?

Por el momento sólo saldrá en PlayStation.

Iván Presa Ballesté (Barcelona)

Superioridad técnica

Hola Yen, soy Miguel y tengo una Super Nintendo. Quiero comprarme una Nintendo 64, pero estoy en duda con la PlayStation. A ver si me ayudas con estas preguntitas:

1- ¿Es capaz la Nintendo 64 de superar juegos como «Resident Evil», «Tomb Raider» o «Soul Blade»?

Técnicamente sí. Si Capcom, Core o Namco hicieran las respectivas conversiones de estos juegos para N64 en teoría podrían superar gráficamente a las de PlayStation y Saturn. Pero esto es sólo en teoría.

2- ¿La Nintendo 64 tendrá juegos de este tipo?

Tendrá juegos de lucha tridimensionales y se rumorea que Capcom está trabajando en un «Resident Evil 64». La verdad es que no hay muchos datos aún, pero todo tipo de juegos en 3D tienen cabida en N64.

3- ¿Es capaz N64 de realizar intros como las de PSX?

Técnicamente sí, pero no creemos que haya intros demasiado largas y espectaculares debido a la cantidad de memoria que ocupan y lo justos que están los megas de un cartucho.

Miguel Angel Navarrete (Valencia)

Vender la MegaDrive

¿Cómo estás, machote? Aburrido de estar contestando a las cartas. Te pido que me saques de dudas contestándome las siguientes preguntas sobre Mega Drive:

1- Con la fusión Sega/Bandai, ¿crees que Mega Drive y Game Gear seguirán con vida unos cuantos años más?

No. Cuando no se hacen juegos para una consola, malo, malo.

2- ¿Crees que debería vender la Mega Drive para comprar una consola de nueva



generación? ¿Crees que debería seguir con ella?

Si todavía te divierte sigue con ella, pero si esperas jugar con novedades más vale que vayas pensando en cambiar de consola. Como no creo que puedas sacar mucho por ella a lo mejor es interesante que la conserves.

3- ¿Crees que sacarán un «Mortal Kombat IV» para mi consola?

No lo creo.

4- ¿Qué juego es mejor, «Ultimate Mortal Kombat 3» o «Virtua Fighter 2»?

«UMK3» tiene más personajes y técnicamente es mejor.

José Luis Rabal García (Murcia).

Dos amigos de Portugal

Hola Yen, somos dos fanáticos de las consolas de la nueva y vieja generación y estamos "falando" desde Portugal. Yo tengo la NES y mi amigo la Saturn. Nuestro español es una terrible desgracia. (vale, traduzco)

1- Nos gustaría saber qué criterios tenéis en cuenta para puntuar los juegos? ¿Es en relación a otros, o en relación a la capacidad de la consola?

Es un poco las dos cosas. Tenemos en cuenta para qué consola hablamos y usamos el referente de otros juegos del mismo género para esa misma consola.

2- ¿Es Centro Mail una buena manera de comprar juegos por correo? ¿Cuál es la mejor forma de pago si me compro un juego en Centro Mail de Oporto?

Comprar por teléfono en Centro Mail es un manera muy cómoda y segura. En cuanto modo de pago llama y pregunta.

3- ¿Es realmente «Street Fighter Alpha 2» el mejor juego de lucha en 2D?

Yo me quedaría con «Night Warriors», aunque no hay duda de que «SF Alpha 2» es un gran juego, para mí el segundo.

Joao Pines (Portugal)

Juegos para N64 a más de 10.000 pesetas

Hola Yen, tengo una Saturn, una Super Nintendo, y en un futuro una Nintendo 64. A ver si me puedes responder algunas dudas:

1- Sirve el cable de TV de la Super para la Nintendo 64?

No. El cable es prácticamente el mismo, pero entre ese cable y la consola va un cacharrito especial que convierte la señal de RGB a RF, ya que la toma es la misma.

2- ¿Tiene más capacidad un disco de 64DD que un CD? ¿Con el tiempo sólo se programarán juegos para 64DD?

Tiene más capacidad que un CD. Personalmente creo que no se llegará a ese extremo, pero aún no me han enviado la bola de cristal que he pedido por correspondencia. Espérate primero a que la máquina se ponga a la venta, se vea cómo funciona, la aceptación del público, etc, etc, etc...

3- ¿Por qué «Turok» es tan caro cuando Nintendo prometió que los juegos no pasarían de las 10.000 pts?

Nintendo ha cumplido su palabra: "SUS" juegos no pasan de ese precio. «Turok» no es de la propia Nintendo, sino de Acclaim y por lo tanto ha tenido que pagar a Nintendo unos royalties bastante elevados que encarecen el producto final. Más o menos lo mismo ocurrirá con todos los juegos que no sean de Nintendo.

4- ¿Se sabe algo nuevo sobre la nueva portátil de Nintendo?

Yo creo que fue un rumor sin más. La nueva portátil de Nintendo es la Game Boy Pocket con carcasa de colores.

Tomás Mancheño (Toledo)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora



2º Concurso Nacional

Un año más en Hobby Consolas te proponemos que despliegues tus dotes artísticas.
Tras el gran éxito obtenido por la primera edición del Concurso Nacional Mangas & Videogames, te invitamos nuevamente a que nos envíes un cómic relacionado con el mundo de los videojuegos.
Te esperan estupendos premios en metálico y alucinantes lotes de películas, colecciones de manga y CDs musicales.
¡¡Suerte a todos y que ganen los mejores!!

Bases del 2º Concurso «Mangas & Videogames»

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con los dos cupones de participación correspondientes a los números de Mayo y Junio.
2. Los mangas recibidos deberán tener un mínimo de 2 páginas y un máximo de 6. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que aparezcan o hayan aparecido en algún videojuego.
3. De entre todos los trabajos recibidos, un jurado compuesto por miembros de Hobby Consolas elegirá:
   - Un ganador que será premiado con 200.000 ptas. en metálico
   - Dos finalistas que serán premiados con 100.000 ptas. en metálico cada uno
   - Un ganador infantil entre todos los participantes menores de 12 años, que será premiado con 100.000 ptas. en metálico.
   - Los siguientes **5** mejores trabajos recibirán un lote de películas de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y "Ghost in the Shell".
   - Los siguientes **25** mejores cómics serán premiados con un compact disc de "Son Goku Makinero" y una colección de cómics de "Dragon Ball".
   - Los siguientes **15** mejores trabajos recibirán una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2" y "Street Fighter II V data 3".
4. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el **30 de mayo y el 30 de junio de 1997**.
5. El fallo del jurado se realizará el día **2 de julio de 1997** y los ganadores de los premios en metálico serán avisados telefónicamente. El resto de los ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista Hobby Consolas.
6. Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
7. Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S. A. se reserva el derecho de publicación, utilización y difusión de todos los trabajos recibidos.
8. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
9. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador de este concurso: HOBBY PRESS S.A.

Mangas & Videogames

1er Premio: 200.000 Ptas.
2º y 3er Premio: 100.000 Ptas. cada uno.
Premio especial menores de 12 años: 100.000 Ptas.

5 premios: un lote de películas cada uno de Manga Films con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3", "Sailor Moon (la película)", "Sailor Moon la serie 1", "Sailor Moon la serie 2", "El Castillo de Cagliostro", "Ranma 1/2 Nihao mi concubina", "Como agua para Ranma" y Ghost in the Shell.



25 premios: una colección de cómics de Dragon Ball y un compacto de Son Goku Makinero.





15 premios: una colección de películas de Street Fighter con los siguientes títulos: "Street Fighter II V data 1", "Street Fighter II V data 2", "Street Fighter II V data 3".



MANGA
MANGA FILMS, S.L.

HOBBY









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
....
Apellidos ....
....
Calle ....
....
Localidad ....
Provincia ....
C. Postal .... Teléfono .... Edad ....
Título del manga: ....

No envíes este cupón todavía, espera hasta el próximo número de Junio y manda tu manga junto con los cupones nº 1 (mayo) y nº 2 (junio), debidamente rellenados a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «2º Concurso Mangas & Videogames».

Virtua Cop 2



SEGA SATURN

- Los tres personajes:

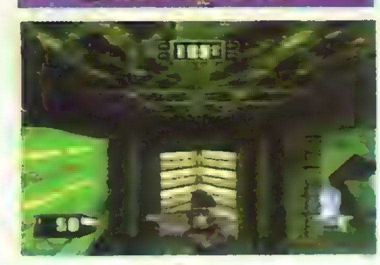
En la pantalla de selección de nivel pulsa en el pad con el que juegues los botones correspondientes al personaje con el que quieras jugar:

RAGE Pulsa X para seleccionarlo
SMARTY Pulsa Y para seleccionarlo
JANET Pulsa Z para seleccionarlo.

Si te fijas bien verás el cambio de personaje al bajar del coche justo antes de comenzar.



Disruptor



PLAYSTATION

- Como un fantasma:

A todos nos ha apetecido alguna vez poder pasar por las paredes como si fantasmas fuéramos, aunque pocas veces lo podremos hacer realidad. En este caso tus deseos son órdenes, y de la manera más sencilla. Durante el juego pulsa SELECT para acceder al mapa y con el L1 presionado pulsa TRIANGULO. Comenzarás a volar. Para quitarlo pulsa otra vez Select. Puedes repetir la operación tantas veces como quieras.

Destruction Derby 2

PLAYSTATION

- Tres passwords muy especiales:

Cada uno de estos códigos tiene una función muy especial. Uilízalos siempre que te apetezca y disfruta de lo lindo

MACSrP00

Con él podrás comenzar en cualquiera de estas tres rutas: Black Valley, Liberty City o Ultimate Destruction. Cuidado porque sin experiencia no lograrás nada en ellas.

CREDITZ!

Este password te llevará directamente (sin pasar por la linea de salida) a los créditos del juego.

ToNyPaRk

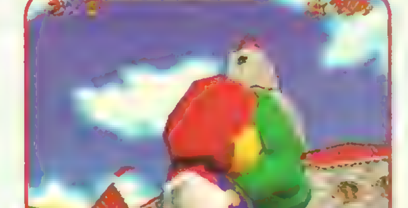
Este código también te permite el acceso a los créditos pero de una manera un tanto especial, mira, mira.







Super Mario 64



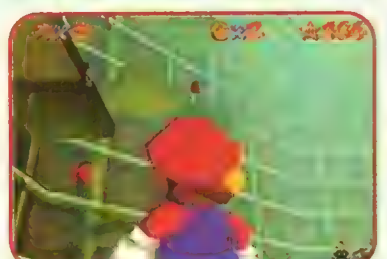
SEGA SATURN

- Encontrar a Yoshi:

Una vez que hayas recogido las 120 estrellas que se encuentran esparcidas por todos los escenarios del castillo sal fuera, al jardín. La verja cercana al estanque estará ahora abierta y verás un cañón. Dispárate hasta la zona superior del techo del castillo y localizarás a tu amigo Yoshi. Habla con él para recibir 100 vidas y un nuevo Triple Salto (no está mal el regalito ¿verdad?)

- Sin ningún obstáculo:

A la fase 14 se entra por un gran reloj. Si subes hasta lo alto y esperas a que el reloj de la hora en punto, al saltar a su interior comprobarás que todos los obstáculos se han detenido.





Christmas Nights

SEGA SATURN

- Un mensaje muy especial:

Los chicos de Sega quisieron felicitarnos las navidades con este juego, pero además del "pequeño" regalo estos muchachos nos felicitaron también el año nuevo de manera muy especial. Verás, si introduces como fecha el 1/1/1997 obtendrás el mensaje navideño.

- Jugar con Reala :

Si cambias la fecha al 4/1/1997 habrás efectuado también un pequeño cambio en este navideño juego. ¡Compruébalo tú mismo!

- "Santa NiGHTS":

La cosa va de fechas clave, esta vez si pones 12/25/1996 podrás ver al propio "Santa" en versión «NiGTHS».

Andretti Racing

PLAYSTATION

- Nuevas ofertas:

Para poder competir con los mejores vehículos del circuito y poder obtener los mejores resultados ve a la pantalla del menú principal e ilumina la opción "Begin Career". Introduce como nombre estos dos que ahora te proponemos y disfruta conduciendo las nuevas ofertas que tendrás en la pantalla de elección de vehículo.

GO BEARS!
GO BRUINS!





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).

Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Rubén. En el «Light Crusader», después de matar al demonio Ramiah y avanzar un poco, llego a una habitación con una especie de fuentes que al golpearlas suenan y se ilumina la parte de arriba. ¿Cómo se abre la puerta? Muchas gracias.

Rubén Rubio (Zaragoza)

¿Recuerdas el juego del Simón, Rubén? Pues es lo mismo. Primero debes dejar que se ilumine la primera y dar a la que se ha iluminado. Después se iluminarán dos (a las que debes golpear también) y así hasta que la puerta se abra. No es complicado.

Por favor, aunque sea un poco larga la lista, me podéis dar algún truco para: «Double Dragon», «Spider-man», «Asterix and The Secret Mision» y «Batman Returns». Todos ellos para Master Sistem II. Gracias.

Alberto Escudero (Burgos)

Un truco por carta, así que vamos a por el primero de ellos. Para hacer que Billy y Jimmy Lee tengan vidas ilimitadas debes llegar al cuarto nivel. Nada más empezarlo haz entre veinte y treinta "Reverse Kicks". Desde ese momento tendrás todas las vidas que necesites para terminar tus combates.

Hola, me llamo Miguel y tengo 15 años. Os agradecería que me dierais un truco para «The Battle of Olimpus» de NES. Muchas gracias.

Miguel Batlle (Lérida)

Para llegar al último nivel del juego, justo para salvar a la bella Helena, introduce este password:

zJzFDZTHaJtdOMKHKSJa1kSX!o

Telegramas y Teletipos.
Destinatario: Hobby Consolas.
Sección: Trucos a la Carta.
Carácter: URGENTE
Texto: S.O.S. Stop. Necesito truco urgentemente. Stop. Juego «Chakan». Stop. Cuestión vida o muerte. Stop.

Agustín de Haro Dieguez (Málaga)

Estas son las combinaciones que darán utilidad a todas las pociones que encuentres por el camino:

Verde + Roja: Bombas de Fuego.
Dos Clears: Restablece la energía.
Azul + Clear: Super salto.
Azul + Roja: Espada de Tierra.
Dos azules: Invisibilidad.
Dos rojas: Espada de Fuego.
Azul + Verde: Enlentece a tus enemigos.
Roja + Clear: Espada de Fuego Helado.
Roja + Clear: Zona de reposo.

¡Hola!, me llamo Juanjo y necesito que me digáis cómo se puede convertir en Super Guerrero a «Sonic 2» de Mega Drive.

Juan José Correa (Madrid)

Escucha las melodías 04, 01, 02 y 06. Luego, elige una fase y empieza a jugar normalmente. Cuando tengas 50 anillos (o más) pulsa B y C simultáneamente y conseguirás lo que quieres.

¡Hola! Me podrías dar algún truco para el juego «Crack Out» de Nintendo. Muchas gracias.

Pedro Casco (Murcia)

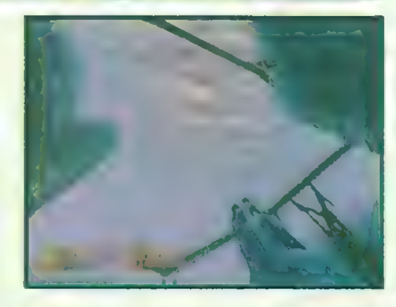
Para contemplar las escenas finales del juego sin tener que pasar malos ratos introduce como código "MERRY CHRISTMAS". Es sencillo y fructífero.

TUROK: Dinosaur Hunter

NINTENDO 64

- Passwords:

No podemos negar que en ocasiones los passwords resultan algo aburridos y monótonos. Pero si todos fueran como estos cinco no tendría la menor importancia ¿Verdad?





Modo "Disco": SNFFRR
Pen adn Ink Mode: DLKTDR
Créditos: FDTHMGS
Galería: THBST
Vidas infinitas: FRTHSTHTTRLSCK
Modo "Spirit": THSSLKSCL
Escudo ilimitado: BLLTSRRFRND
Todas las armas del mundo: CMGTSMMGGTS

Si te costaba sacarle el máximo partido a este cartucho, ahora no podrás despegarte de él.

Donkey Kong Country 3

SUPER NINTENDO

- Seis trucos a tu alcance:

Con una sola combinación de letras no te imaginas la de puertas que se te pueden abrir.

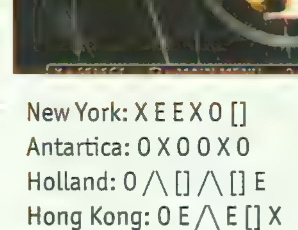




Pulsa L, R, R, L, R, R, L, R, L y R en la pantalla de elección de jugador sobre el que vayas a escoger. Verás como el nombre desaparece y te dan opción de introducir un código. Prueba con cualquiera de estos y disfruta de los resultados:

MUSIC	Pantalla Musis Test
LIVES	50 vidas.
COLOR	Cambia a Dixie o a Kiddy.
MERRY	Música navideña en las pantallas de bonus.
TUFST	Sin barriles.
ASAVE	Salvará automáticamente al completar un nivel.

Twisted Metal 2





PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

Botones: /\ = Triángulo, E = Espacio, [] = Cuadrado, 0 = Círculo

Axel:
Moscow: X /\ X X E E
París: 0 /\ [] E /\ E
Amazonia: /\ /\ [] 0 0 E
New York: E /\ [] [] X E
Antartica: X X /\ [] /\ 0
Holland: 0 X 0 /\ 0 0
Hong Kong: /\ X 0 X X 0
Dark Tooth: /\ [] /\ [] E []

Grasshopper:
Moscow: /\ X 0 E E E
París: X /\ 0 [] [] 0
Amazonia: E X 0 0 /\ 0
New York: 0 /\ X 0 E []
Antartica: X [] [] 0 E /\
Holland: /\ /\ X [] 0 /\
Hong Kong: 0 [] [] 0 X /\
Dark Tooth: X E X [] [] E

Hammerhead:
Moscow: E /\ X X X E E
París: E X /\ [] X /\
Amazonia: /\ E E E X 0
New York: /\ /\ X /\ X X
Antartica: /\ X /\ 0 X []
Holland: /\ [] [] X [] E
Hong Kong: 0 /\ 0 [] [] /\
Dark Tooth: 0 0 0 E /\ X

Mr.Grimm
Moscow: /\ /\ X X 0 E
París: 0 X /\ 0 /\ X
Amazonia: X 0 0 /\ /\ /\
New York: /\ E E 0 X 0
Antartica: 0 /\ X /\ X E
Holland: X X /\ E 0 X
Hong Kong: E X 0 /\ [] []
Dark Tooth: E [] /\ 0 0 /\

Mr. Slam:
Moscow: X X /\ [] X E
París - X E E 0 X []
Amazonia: 0 /\ [] E [] X
New York: /\ X 0 [] E 0
Antartica: /\ E /\ 0 /\ /\
Holland: E 0 E E 0 E
Honk Kong: [] E E /\ E /\
Dark Tooth: [] E [] /\ 0 X

Outlaw 2:
Moscow: E X 0 E /\ E
París: /\ /\ X 0 /\ E
Amazonia: /\ [] [] [] /\ E
New York: 0 X /\ /\ /\ E
Antartica: X /\ 0 X /\ E
Holland: X [] [] E /\
Hong Kong: E /\ X [] X X
Dark Tooth: E 0 X E /\ E

Road Kill:
Moscow: 0 X /\ [] [] E
París: /\ E /\ E E 0
Amazonia: X X /\ 0 [] /\
New York: 0 E E X E X
Antartica: E /\ [] X 0 E
Holland: X E E /\ E []
Hong Kong: /\ /\ [] /\ 0 /\
Dark Tooth: /\ 0 X /\ [] X

Shadow:
Moscow: [] E E /\ /\ E
París: X /\ X [] 0 /\
Amazonia: X X 0 E /\ X
New York: X E E X 0 []
Antartica: 0 X 0 0 X 0
Holland: 0 /\ [] /\ [] E
Hong Kong: 0 E /\ E [] X
Dark Tooth: 0 /\ E /\ 0 E

Spectre:
Moscow: 0 /\ X X /\ E
París: E /\ [] 0 0 X
Amazonia: 0 X /\ [] /\ X
New York: E X 0 X X /\
Antartica: X E E E 0 /\
Holland: /\ E E [] X []
Hong Kong: X /\ X /\ 0 []
Dark Tooth: X 0 0 0 E /\

Thumper:
Moscow: 0 E E /\ X E
París: X [] [] 0 0 /\
Amazonia: /\ X 0 E [] E
New York: X X /\ /\ X /\
Antartica: /\ /\ [] E E E
Holland: X /\ X E [] /\
Hong Kong: /\ E E [] /\ E
Dark Tooth: /\ E [] [] X 0

Twister:
Moscow: X E E /\ 0 E
París: /\ X 0 0 X /\
Amazonia: E /\ [] X [] 0
New York: X /\ X 0 X E
Antarctica: 0 E E X [] /\
Holland: E X X E E 0
Hong Kong: X X /\ X [] E
Dark Tooth: X [] E [] /\ 0

WartHog:
Moscow: /\ E E /\ [] E
París: /\ [] [] [] X []
Amazonia: 0 [] [] 0 X X
New York:- X [] [] E X 0
Antartica: E X 0 /\ E []
Holland: /\ X /\ [] E X
Hong Kong: 0 X /\ 0 E 0
Dark Tooth: 0 X /\ 0 E 0

- Cyburbia:
Ve a la selección de nivel en la opción dos jugadores y pulsa: ABAJO, ARRIBA, L1, R1. Accederás al nivel Cyburbia.

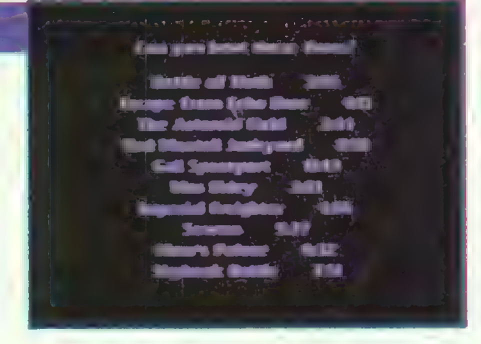
- La estatua de la libertad en bikini:
En la pantalla de New York dispara a la estatua de la Libertad hasta que la antorcha se encienda, luego dispara a la antorcha hasta que explote. Te parecerá que, de pronto, ha llegado el verano.

- Minion:
Ve a la pantalla de selección de vehículo y pulsa L1, ARRIBA, ABAJO, IZQ. Este nuevo personaje aparecerá inmediatamente.



Star Wars: Shadows of the Empire





NINTENDO 64

- El final:
Es como lo de comenzar un libro por la última página, en ocasiones no se puede resistir la tentación. Con este cartucho de Nintendo 64 te pasará lo mismo y aquí estamos nosotros para darte la oportunidad de hacer esta pequeña trampa. Introduce como nombre "-Credits", es importante que dejes el espacio (-) y que no te confundas con las mayúsculas. Después pulsa End y automáticamente irás al final de el juego. Un último comentario: cada modo de juego tiene un final distinto.

Me pregunto si me podrías dar algún truco para el juego «Super Stars Wars» de Super Nintendo. Gracias.

Alfredo Benito (Madrid)

Con los dos mandos conectados dirígete a la pantalla del título y pulsa en el primer pad A (4 veces), X, B (4 veces), Y, X (4 veces), A, Y (4 veces), B. Pulsa Start y elige personaje. Comienza a jugar y pulsa L y R en el segundo pad. Tendrás un nuevo menú al alcance de tu mano. Por si fuera poco, mientras estés jugando a fases de plataformas si pulsas a la vez Y, X, A, B y SELECT en el mando del segundo jugador serás invencible. También pulsando START finalizarás la fase en la que te encuentres.

Hola, me llamo José Antonio y me gustaría que me dijerais algún truco para el juego «Eternal Champions» de Mega Drive.

José Antonio Lanza Castillo (Badajoz)

Para realizar uno de los "fatalities" más impresionantes del juego ve al escenario de Xavier. Sitúa al rival, corto de energía, a tres centímetros al menos del "carnicero" y pégale. Se consumirá en el fuego.

Hola, me llamo Javier y tengo una NES y quisiera saber algunos trucos para el «Battletoads». Gracias.

Javier (Un Amigo)

En la fase 1 hay un pasadizo justo al final de la primera roca. Para que se dé a conocer deberás derrotar a los dos primeros guardianes (primero izquierda después derecha) utilizando la cabeza y lo más rápidamente que puedas. De esta manera avanzarás una distancia considerable.

Para comenzar con seis vidas en lugar de tres pulsa ABAJO, A, B y START a la vez en la pantalla del título. Oirás una explosión.

¿Conocéis algún truco para el «NBA Live 96» de Mega Drive?

ALex Rivero (Barcelona)

Dos de los jugadores más famosos de todos los tiempos pueden formar parte de tu equipo. Ve a la pantalla de "Create Player" e introduce sus nombres: Michael Jordan y Charles Barkley. No cambies nada y pulsa Start. Contesta YES a la siguiente pregunta y lo único que tendrás que hacer es jugar con el equipo escogido (Chicago o Phoenix)

Hola amigos. Me llamo Sergio y tengo una Playstation. Me gustaría conseguir algún truco para «Total Eclipse Turbo». Os estaré muy agradecido.

Sergio Luis Montes (Huelva)

Una vez que estés en el menú principal presiona SELECT y sin soltarlo pulsa TRIANGULO, L1 y CUADRADO. Ahora suelta SELECT y pulsa TRIANGULO, L1, CUADRADO, TRIANGULO, L1 y CUADRADO. Presiona abajo y sólo necesitas escoger el nivel.

Hola, me gustaría que me dierais algún truco para el juego de Mega Drive Super Skidmarks porque no consigo llegar a los formula 1 y a la vacas sobre ruedas.

Miguel Angel Ortega Ibáñez (Almería)

Ahí van estos passwords:

SAVAGE Motro Turbo.
MOOMOO Como una vaca.

MUNDO GAMES

PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrarreembolso)
Envío urgente 500 pts. Entrega 2 días. Normal 300 pts.
* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 750 pts.
DESCUENTOS PARA TIENDAS

OFERTAS
VOLANTE MAD-CATZ +PEDALES PSX: 9.990
VOLANTE MAD-CATZ +PEDALES SAT.: 9.990
VOLANTE MAD-CATZ +PEDALES PC: 10.990
VIRTUAL COP + PISTOLA SAT.: 4.990

Madrid: Avd. Mediterraneo, 4.
(M. Conde de Casal)
Madrid: Fulgencio de Miguel, 5.(M. Estrecho). Tel.: 450 05 19
Madrid: Gabriel y Vicente, 5.(S. S. de los Reyes)
Madrid: Santa Rosa,4. (Aranjuez)
Almeria: Federico García Lorca, 119.
Maqués de Quintana, 8. Bajo. Bayona (Pontevedra)
Telf: 35 62 61

Teléfono - Fax: [illegible] Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

GAME BOY
ALADIN 3690
ASTERIX Y OBELIX 4490
BATMAN 2 2990
BATMAN 3 3490
DONKEY KONG LAND 4490
DONKEY KONG LAND 2 4990
DUCK TALES 2 2990
FIFA' 96 4490
FIFA 97 4990
FLINTSTONES 3490
HUGO 4990
JUNGLE BOOK 3490
LION KING 4490
LOS PITUFOS 2 4990
MORTAL K. 2 3490
MORTAL K. 3 4490
NBA ALL-STAR 2 2990
NBA LIVE 96 4490
NIGEL MANSELL 2990
NINJA TURTLES 3 3490
OLIMPIC SUMMER 96 4990
PINOCHO 4490
POCAHONTAS 4490
POWER RANGER 2 4490
ROGER RABBIT 3490
GOAL 2990
SPEDDDY GONZALEZ 3490
SPIDERMAN 3 2990
TETRIS II 3490
SUPER MARIO LAND 2990
TOY STORY 4990
TALESPIN 2990
TARZAN 2990
IRON MAN 4490
TINY TOON 2990
TOM & JERRY 2 3490

SUPER NES
AAAH REAL MONSTER 4990
ANIMANIACS 5990
BOOGERMAN 5990
DONKEY KONG 3 10990
DONKEY KONG C. 2 9490
FIFA 97 7990
FIFA' 95 5990
BAZOOKA+6 JGOS 4990
GOOF TROOP 4990
STUNT RACE FX 5490
INT. SOCCER 6990
INT. SOCCER DELUXE 8990
KILLER INSTINT+CD 3990
KIRBY DREAM COURSE 6990
KIRBY'S FUN RACK 8990
LOST VICKINGS 5990
LION KING 8990
MORTAL KOMBAT 3 7990
MOHAWK & JACK 5990
MR DO 5990
OSCAR 6990
PGA TOUR 96 5990
PINOCHO 9990
POPN TWIN BEE 5990
PRINCE OF PERSIA 2 6990
PREHISTORIC MAN 5990
UNIRALLY 4990
REALM 6990
S. STREET FIGHTER 2 8990
ST. FIGHTER ALPHA 2 9990
SUPER BC KIDS 5990
TINTI EN EL TIBET 8990
TINY TOON W. SPORT 5990
URBAN STRIKE 7990
WATER WORLD 5990
WEAPON LORD 6990
WHIZZY 6990
YOSHI ISLAND 8990
SUPER PUNCHOUT 4990

PLAYSTATION
AIRTON SENNA 6990
ADIDAS2 6990
BROKEN SWORD 6990
COOL BOARDERS 7990
CRASH BANDICOT 7990
CHRON. OF THE SWORD 6990
COMMAND & CONQUER 7990
CONTRA-LEGACY WAR 7990
CROW CITY OF ANGELES 7990
DESTRUCT. DERBY 2 7990
EARTH WORM JIM 2 3990
F1 7990
FIFA 97 7990
INT.SUPERSTAR S.LUXE 7990
JUNGLA DE CRISTAL 7990
KING OF FIGHTER 95 6990
LAST DINASTY 7990
LOST VIKINGS 2 7990
MECHWARRIORS II 8490
MADDEN 97 7990
MICROMACHINES 3 8990
MONSTER TRUCK 6990
MORTAL KO. TRILOGY 6990
NBA IN THE ZONE 2 8990
NBA JAM EXTREME 3990
NBA LIVE 97 7990
PERFECT WEAPON 7990
PSYCHIC FORCE 7990
RESIDENT EVIL 6990
SPACE JAM 7990
ST. FIGHTER ALPHA 2 6990
ST. FIGHTER (THE MOVIE) 5990
TEKKEN 2 7990
TOMB RIDER 8490
TOTAL NBA 6990
TUNNEL B1 7990
TWISTED METAL 2 7990
FIROS & KLAND 4990
EXUMED 8990
DISC WORLD 7990
SOCCER 97 8490
S. PUZZL FIGHTER 6990
DRAGON BALL Z 7990
INDEP. DAY 7990
PORCHE CHALLEGE 6990
EXCALIBUR 7990
SUIKONEN 8990
CITY LOST CHILDREN. 6990
TOTAL NBA 97 6990
SOUL BLADE 6990
RIOT 6990
RAVEN PROYECT 8490
SERIE PLATINUN 3990
TENKA 6990
INCREIBLE HULK 4990

SATURN
3D LEMINGS 4990
AMOK 7990
BLAZING DRAGONS 4990
CLOCKWORK KNIGHT 2 4990
CYBER SPEEDWAY 4990
CROW CITY OF ANGELS 8990
D 4990
TORICO 8990
MASS DESTRUCTION 8900
PROMAL RAGE 4990
IRON MAN 5990
BATMAN FOREVER 5990
BUST A MOVE 2 4990
TOSHINDEN URA 7990
DIE HARD ARCADE 8990
EARTH WORM JIM 2 3990
EURO 96 4990
HARD CORE 4+4 8990
FIFA 96 5990
FIFA 97 8990
GEX 5490
GOLDEN AXE THE DUEL 4990
GUARDIAN HEROES 4990
GUN GRIFFON 4990
HEXEN 7990
INCREIBLE HULK 4990
JUNGLA CRISTAL 8990
LETHAL INF. 8990
MAX TT 8990
MADDEN 97 4990
MORTAL KOMBAT 2 5990
NBA ACTION 5990
NEED FOR SPEED 4990
NBA LIVE 97 8990
NFL' 97 5990
NHL' 97 5990
MR. BONES 6990
PARODIUS 5490
PRO PINBALL 4990
POWER PLAY HOCKEY 96 7990
ROAD RUSH 4990
SCORCHEN 7990
SONIC 3D 8990
SEGA RALLY 4990
SOVIET STRIKE 8990
SHINING WISDOM 5990
SPACE HULK 4990
SPACE JAM 5990
ST. FIGHTER ALPHA 2 6990
STREET RACER 7990
THEME PARK 4990
VIRTUA FIGHTER 2 4990
VIRTUA FIGHTER KIDS 5990
VIRTUA RACING 4990
WORLDWIDE SOCCER '97 4990
WING ARMS 4990

GAME GEAR
ARENA 2990
BAKU BAKU 2990
BEAVIS AND BUT HEAD 2990
CHAMPIONS HOCKEY 2990
DR. ROBOTNIKS 2990
ECCO II 2990
OPERATION STARFISH 2990
PGA GOLF 2990
PHANTOM 2040 2990
RISTAR 2990
SONIC BLAST 4990
STAR GATE 3490
TEMPO JUNIOR 2690
TAILS ADVENTURES 3490
VIRTUA FIGHTER 1990
VR.TROPPER 3490
PETE SAMPRAS 2990
SUPER COLUMS 1990

JOY PAD
MASTER SYSTEM 1490
MEGA DRVE 1990
SONY PLAYSTATION 2990
SUPER NINTENDO 1990
SEGA SATURN 2990

CONSOLAS
G.BOY(COLOR)+JUEGO 9900
POCKET GAME BOY 9500
SATURN+DEMO+JUEGO 29900
SONY PLAYSTATION 24900
PSX + 1 JGO 29.900
S. NES+MARIO ALL STAR 16990
NINTENDO 64 34900

MEGA DRIVE
AAAH REAL MONSTER 4990
BATMAN RETURNS 4490
BATMAN FOREVER 4990
BEAVIS & BUT-HEAD 4990
CASTLEVANIA 4490
COMIX ZONE 4990
DAFFY DACK 4990
DEMOLITION MAN 5990
FIFA 97 7990
FIFA' 96 6990
HARD DRIVING 4990
INT. S. SOCCER DELUXE 6990
KAWASAKI SUPER BIKE 4990
JUDGE DREDD 4990
LAWNMOVER MAN 4990
LION KING 5990
MENACER + 6 JGS. 4990
LOS PITUFOS 2 7990
MICRO MACHINES 2 4990
M. MACHINES MILITARY 7990
MARSUPILAMI 4990
MAUI MALLARD 4990
MARKOS MAGIC FOTBAL 4990
NBA LIVE 96 5990
NFL ' 96 4990
NHL HOCKEY 95 4490
NHL HOCKEY 96 5990
P. MANAGER FOOTBAL 97 7990
PAC PANIC 4990
PETE SAMPRAS TENNIS 4990
PETE SAMPRAS '96 5990
PINOCCHIO 8990
PITFALL 4990
POCAHONTAS 8990
S. STREET FIGHTER 2 7990
SOLEIL 4990
SPOT GOES HOLLYWOOD 4990
TRUE LIES 5990
ULTIMATE M. KOMBAT3 5990
VR TROOPERS 4990
WARLOCK 4990
WORMS 6990
ZOOP 3990

ACCESORIOS
LUPA+LUZ GAME BOY 1490
POWER PACK G.BOY 1490
CONVERTIDOR N64 3990
USA/JAPAN PAL
RECAMBIO PANTALLA G.B 490
E. CONECTOR SAT. Y PSX 1990
LUPA GAME GEAR 790
EXTENSION CABLE PSX/SAT 1290
MEMORY CARD PSX 1 MB 2990
MEMORY CARD PSX 8 MB 5990
MEMORY CARD PSX 16 MB 6990
MEMORY CARD SATURN 8M. 4990
LINK CABLE PSX 1990
PISTOLA PSX Y SAT. 4990
RFU CABLE PSX 2990
RFU CABLE SAT 2990
RFU CABLE N64 2990
MEMORY CARD N64 4990

[illegible]
MOTHER BASE 2500
NBA JAM 2500
NFL FOOTBALL 2500
TOUGHMAN BOXING 2500
SUPEREME WARRIOR 2500

MASTER SYSTEM
15 TITULOS 2990

NINTENDO NES
15 TITULOS 2990

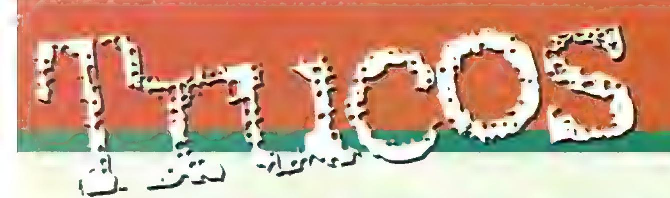
NINTENDO 64
S. MARIO 64 9880
FIFA 64 10990
TUROK 13990
PILOT WING 64 9390
WACE RACER 64 9390
STAR WARS 10390

MEGA CD
16 TITULOS 1990

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games". Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid.
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Población: .... C. Postal: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Consola: ....
Título .... Precio: ....

❑ Envío Agencia ❑ Envío Correo



Amok



SEGA SATURN

- Códigos de nivel:

Para acceder al cualquier nivel del juego introduce este código en la pantalla de Passwords y comienza tu viaje.

ZZZCYX

- Invencibilidad:

Con este otro password te harás invencible. Aunque la energía irá bajando no te preocupes porque no morirás: XBABYX

- Nivel secreto:

Encontrar niveles secretos es tan difícil como encontrar una aguja en un pajar pero sigue nuestras indicaciones y no tendrás ningún problema. Después de completar tus trabajos de la Misión 1, Fase 2, dirígete al sur, a la hondonada. Podrás encontrar otra salida.

Tempest X3



PLAYSTATION

- Dos nuevas opciones:

Para acceder a estas dos nuevas opciones (Tempest 2000 y Tempest Plus) lo único, que no sencillo, que debes hacer es dejar como primer récord las letras HVS. Si cuentas con tarjeta de memoria podrás salvar las dos nuevas opciones.

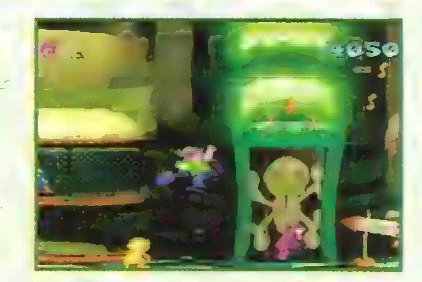
Suikoden

PLAYSTATION

- Una fortuna de la manera más fácil:

Una vez que tu personaje ha recogido 10.000 bits, ve al pueblo llamado Rockland. Aquí encontrarás a una mujer que te preguntará si quieres participar en una pelea. Lucha y cuando te pregunte cuanto dinero deseas apostar di que el máximo, 10.000. Para ganar toma el trofeo del ring. Puedes repetir esto las veces que quieras.

Johnny Bazookatone



SEGA SATURN

- Códigos de nivel:

Hotel	WALKER
Kichen	OVERTIME
Hospital	VILLA
Pebthouse	ENDBOOS

Puzzle Fighter 2

PLAYSTATION

- Personajes ocultos:

Para activar a los cinco "luchadores" secretos que se encuentran ocultos ve a la pantalla de selección de personaje e ilumina a Morrigan. Después pulsa SELECT y sigue estas instrucciones:

AKUMA: Presiona tres veces ABAJO y tres veces IZQUIERDA. Luego, sin soltar select pulsa cualquier botón.

DAN: Tres veces IZQUIERDA y tres veces ABAJO. Luego, sin soltar select pulsa cualquier botón.

DEVILOT: Haz lo mismo que si estuvieras escogiendo a Dan pero presiona el botón justo a los 10 segundos.

HSIEN-KO'S PAPER TALISMAN: Mueve el cursor una vez a la derecha y pulsa cualquier botón.

ANITA: Esta vez mueve el cursor dos veces a la derecha y sin soltar select pulsa cualquier botón.

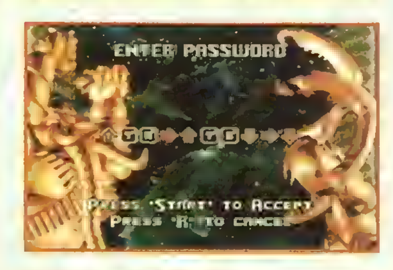
Lomax in Lemmings Land

PLAYSTATION

- Pasando niveles:

Lo primero que debes hacer para convertirte en un mago como Dios manda y poder dejar atrás las fases de la manera más rápida, es pausar el juego presionando los botones ABAJO + START simultáneamente. Ahora, presionando ARRIBA, pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO. Para elegir nivel pulsa L1 y SELECT y para pasar al nivel siguiente L1 y START.

Grid Runner



SEGA SATURN

- Los programadores:

Para ver las caras de los programadores de este juego lo único que debes hacer es introducir en la pantalla de passwords (utilizando los botones como letras) el siguiente código:

A, Y, A, DCHA, ABAJO, y, ARRIBA, DCHA., DCHA., A.

Las caras sonrientes aparecerán con un cuerpo de armadura.



Legacy of Kain



PLAYSTATION

- Recuperar tu energía:

Para hacerte invencible en este juego lo único que debes hacer es pulsar correctamente los botones que indicamos a continuación y hacer que el truco se ponga en marcha y, sobre todo, no olvidarte de que lo puedes repetir cuantas veces quieras:

Blood Refill: ARRIBA, DCHA., CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DCHA., IZQ.

S.O.S. TOMB RAIDER

Miguel Ángel Íñigo Fernández (Sevilla), Ismael López Sánchez (Tarragona) y David Delgado González (Madrid)

Mira Miguel, no tengo muy claro que hayas pulsado todos los interruptores que se encuentran escondidos en la Minas de Natlas. Creo que has tenido que activar el interruptor que libera la barca de su atadura. Subiéndote a ésta puedes saltar al otro lado del lago y entrar en una habitación con varias cajas con el nombre de Natlas. Retirando tres de ellas llegarás a otro interruptor. Creo que ese es tu problema. Tampoco sé si has activado un interruptor que hay justo antes de llegar a la cueva de lava. Una vez que empujas el bloque debes subirte a él y, en un pequeño entrante de la cueva, encontrarás el mecanismo.

Nicolás Álvarez Armas (Santa Cruz de Tenerife)

Tu problema también parece estar en cómo concluir la fase de las Minas de Natlas. Dices que has llegado a bajar la cabina y has vuelto al lago. Pues bien, debes ir a la cueva de la lava y ayudarte de las grietas para saltar al otro lado. Lo cierto es que esta fase es muy larga y difícil y no puedo explicarte aquí todo, pero continúa tu camino (salvando las distintas trampas) hasta que te encuentres ante una pirámide. En cuanto a tu pregunta sobre si puede alterar el juego el hecho de que no recojas la Uzi en el Santuario del Scion, la contestación es que no. Se trata de un secreto que no tienes porqué encontrar.

J.Antonio Pacheco (Navarra)

En la Ciudad de Vilcabama has llegado hasta el ídolo de Oro que hay en una sala justo al lado de la piscina. Pues bien, para llegar hasta él habrás tenido que mover un bloque para pasar. Para subir a la parte de arriba utiliza este mismo bloque móvil (tirando de él hasta la sala). No es tan difícil, hombre, no te compliques la vida.

David Díaz Gómez (Valencia)

Sí, David, todo lo que me cuentas sobre las salas de la Tumba de Qualopec es cierto. No te preocupes por el interruptor que no puedes activar al romperse el suelo, porque es el que encuentras después de matar a los lobos el que realmente abre la puerta.

Por otro lado, en la sala con el grabado del pájaro se debe hacer justo lo que tú me cuentas en la carta, es decir, mover los bloques de tal forma que queden en la posición más adecuada para llegar a la sala que hay justo encima de los pinchos.

Carlos Goñi Olóriz (Navarra) y Juan Carrizosa Gala (Barna)

Para encontrar la escopeta en la fase Lost Valley debes subir, al lado del río, hasta que veas la maquinaria. Una vez que la encuentres mira hacia la izquierda y verás que el cauce del río pero todavía vacío si nos has activado la máquina. En uno de los márgenes de este cauce, al lado de un esqueleto, encontrarás la escopeta. Las magnum están escondidas en el Coliseum, en una sala secreta situada el una habitación con altas columnas. Si te sitúas en la parte inferior de la sala, junto a la columna de la izquierda, la puerta se abrirá y con suma rapídez y habilidad deberás llegar hasta arriba antes de que se cierre.

J. Tomás Ruzafa Gil (Alicante)

En el Coliseum, la llave que abre la verja para pasar de nivel está un poco escondida, ya os lo avisé. ¿Recuerdas una sala donde activaste un interruptor que movió una puerta en la parte superior junto a la verja? Para entrar en esta sala tuviste que mover un bloque. Pues bien, la llave la has dejado escondida detrás de ese bloque. Lo único que tienes que hacer es quitarlo del medio y recoger la preciada llave.

Carlos A. Ibáñez (Vitoria)

En las minas de Natlas el interruptor que buscas (el que abre paso a la zona interior de las minas) está en la parte derecha del lago. Verás una vía muerta y un pequeño saliente de la roca. Detrás de este saliente hay un bloque que se puede mover: apártalo y activa el interruptor.

Marcelo García (Pontevedra)

En la Tumba de Tihocan cuando llegas a la zona en la que hay dos trampas (el péndulo y las cuchillas) lo primero que debes hacer es subir por la puerta de la derecha y llegarás a la parte superior de una sala. Engánchate a la pared y deslízate por ésta hasta que llegues a la altura de otra pequeña sala. Aquí encontrarás un interruptor que inundará la parte de abajo. Tírate al agua (cuidado con el cocodrilo) y sal por la derecha.

Eva Maria Piteiro (Barcelona)

En la fase del valle, la maquinaria en la que debes poner las piezas se encuentra en el nacimiento del río. Para llegar hasta ella salta de una orilla a otra (hazlo desde un hueco que hay nada más aparecer en esta fase a la izquierda) y al final, encontrarás un puente de madera y la gran maquinaria. El primer salto es difícil, pero se puede hacer.

David Enriquez (Valencia)

En el palacio del Rey Midas, cuando llegas a la sala de los cinco interruptores debes mirar atentamente las letra griegas que hay sobre las puertas, las cuales corresponden a los códigos que las abren. Si te fijas, sólo hay dos símbolos. Uno de ellos indica que las palancas deben estar hacia arriba y el otro que deben permanecer bajadas. Haz las combinaciones necesarias y verás cómo puedes continuar.

Miguel Pardo (La Coruña)

Creo que lo he dicho ya 200 veces, pero parece que no ha quedado aún claro. Lo de la tercera pieza de la maquinaria que aparecía en el mismo sitio que la segunda en el valle de los dinosaurios me pasó en Saturn y a lo mejor fue una casualidad. Si no te funciona, está en el otro extremo del puente roto, al cual tienes que llegar tomando impulso en las tablas rotas que hay en el suelo.

Juan Pedro Cifuentes (Cádiz)

Para abrir la última puerta del palacio de Midas (esa a la que le falta un símbolo) debes bajar los interruptores central e izquierdo. De esta manera podrás dejar los lingotes de oro.

Samuél Rodriguez (Burgos)

Para matar al medio-monstruo gigante debes moverte sin parar y meterle en su amorfo cuerpo más de 700 balazos (sí, has leído bien). Evita sus ataques saltando, corriendo... como puedas. No hay ningún sistema infalible: todo depende de tu habilidad.

SOULBLADE



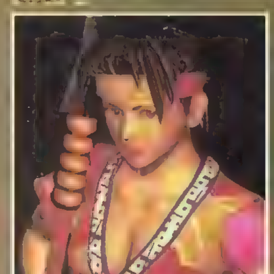


Taki

Sus rivales se ven superados sin darse cuenta debido al endeble aspecto de esta chica. Sus ataques son letales.



... samurai que maneja con asombrosa soltura la espada.



Joven con larga melena pelirroja que destaca porque lucha con un escudo.



Un extraño experimento de la ciencia mitad hombre mitad monstruo con las manos convertidas en afilados cuchillos.



Su habilidad con los pies es sorprendente. Destaca por llevar el pelo recogido en una coleta como un luchador de sumo.





Mujercita de poca corpulencia luce una cinta roja en el pelo. Destaca por su habilidad en el manejo de la lanza.





Este hombre con pinta de corsario y mirada penetrante será capaz de cortar de raíz cualquier ataque de sus rivales.

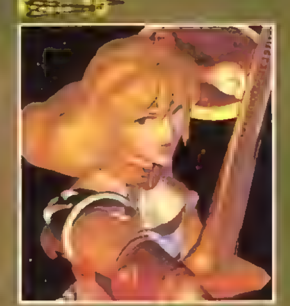


Luce una cabeza de oso que le sirve de gorro en las noches frías del invierno. Su enorme hacha acabará con la energía de cualquier contrincante.





Este guapete luchador luce una cinta roja y azul en su cabeza para no despeinarse. Destaca por sus patadas que son tan peligrosas como su espada.



Rubio luchador que luce una pesada armadura. Es el más resistente al daño y el de ataque más poderoso.



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas.

2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **cinco**, que serán ganadoras de una consola Sony PlayStation y un juego de Soul Blade cada uno. A continuación se extraerán otras **quince** cartas más cuyos remitentes recibirán un juego de Soul Blade para consola Sony PlayStation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **25 de abril al 30 de mayo de 1997**.

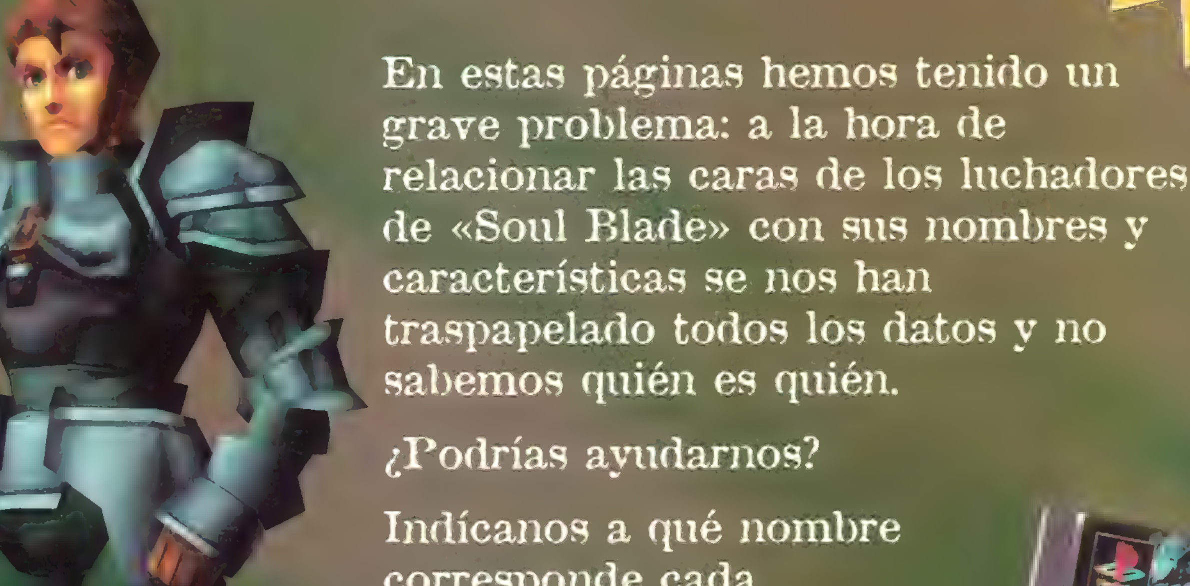
4. La elección de los ganadores se realizará el **3 de junio de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Y HOBBY PRESS.

Regalamos 5 PlayStations y 20 juegos "Soul Blade"

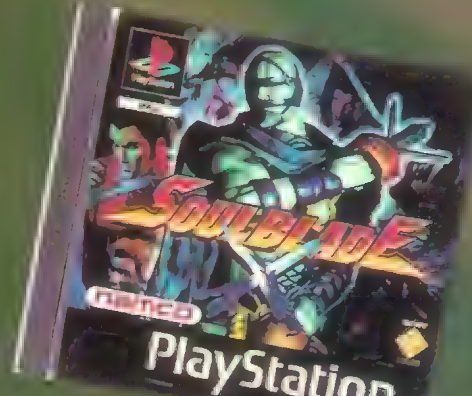
CONCURSO



En estas páginas hemos tenido un grave problema: a la hora de relacionar las caras de los luchadores de «Soul Blade» con sus nombres y características se nos han traspapelado todos los datos y no sabemos quién es quién.

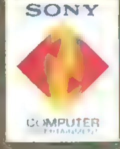
¿Podrías ayudarnos?

Indícanos a qué nombre corresponde cada fotografía y podrás ganar una de las 5 consolas Sony PlayStation y los 20 juegos de «Soul Blade» que sorteamos.





namco





LOGO PLAYSTATION" y "Playstation" son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc SoulBlade™ & ©1995 1996 NAMCO LTD. Quedan reservados todos los derechos. Namco es una marca

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las fotos de los personajes son:

Heisshiro (Foto ___), Sophitia (Foto ___), Taki (Foto ___), Seung (Foto ___), Cervantes (Foto ___), Li Long (Foto ___), Voldo (Foto ___), Rock (Foto ___), Hwang (Foto ___), Siegfried (Foto ___).

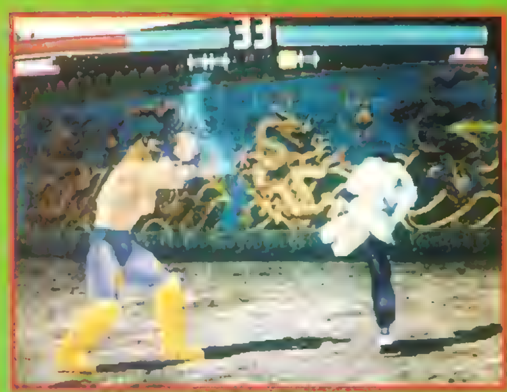
Envíanos este cupón a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Soul Blade».

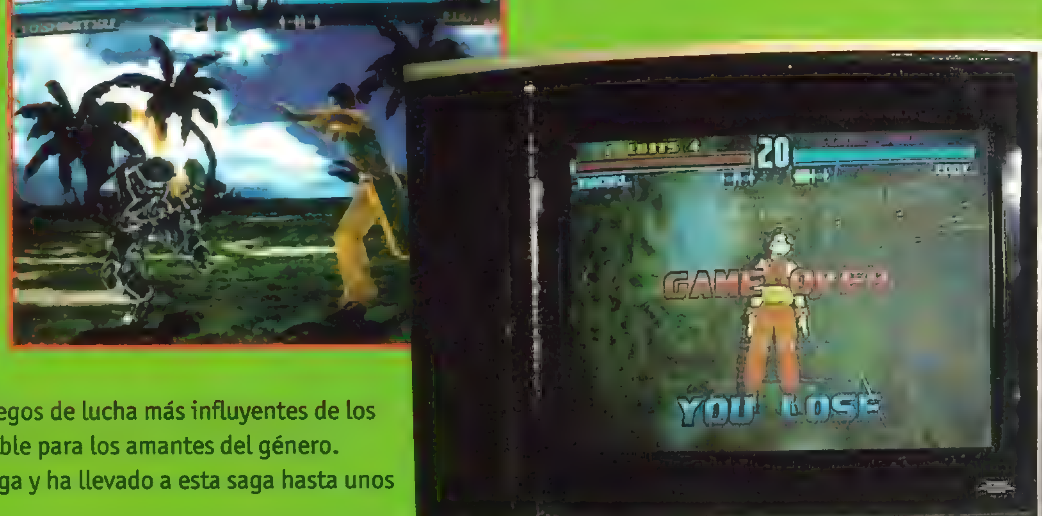
Si no quieres recortar la revista, puedes enviarnos una fotocopia de este cupón.

TEKKEN 3

La serie entra en la leyenda







Ya nadie discute que estamos ante uno de los juegos de lucha más influyentes de los últimos años, ante un punto de referencia ineludible para los amantes del género. Namco ha sabido aportar algo nuevo a cada entrega y ha llevado a esta saga hasta unos niveles de calidad impresionantes.

Esta tercera parte que acaba de llegar a España reafirma estas ideas y se convierte en el juego más completo y espectacular de toda la serie. Curiosamente, Namco ha hecho coincidir el proceso evolutivo del juego con el desarrollo del argumento, de modo que los luchadores que quedan de las anteriores entregas son ahora más mayores y sus rostros se ven más curtidos, mostrando el paso de los años.

Pero lo realmente importante es que Namco ha completado un juego a la altura de los tiempos que corren. Los personajes han ganado en volumen, diseño y movilidad, se ha sustituido el desplazamiento lineal por el ya casi habitual movimiento en 3-D, (mediante el cual los luchadores pueden desplazarse también hacia adentro y hacia afuera), y se han realizado unos escenarios impresionantes y repletos de detalles. La culpa la tiene una nueva placa de la que ya os hablamos hace unos meses, que lleva el nombre de System 12 y que según fuentes de Namco tiene una potencia de proceso y renderización un 50% superior a su predecesora.

Todas estas mejoras no han provocado que Namco varíe un estilo que tantos éxitos le ha granjeado. «Tekken 3» sigue siendo un torneo jugable y asequible, que apuesta por la simulación más pura y el combate cuerpo a cuerpo, aunque también es verdad que en esta ocasión se ha introducido alguna pequeña magia, elemento inédito en las anteriores entregas. Los nuevos desplazamientos han provocado nuevas posibilidades en los combates para deleite de los buenos jugones.

Un detalle que hay que señalar es que gráficamente no alcanza la perfección que ha mostrado «Virtua Fighter 3», pero también es verdad que nada tiene que envidiarle en cuanto a su jugabilidad.

Podéis acercaros a los salones New Park de Madrid y Barcelona para juzgar por vosotros mismos.

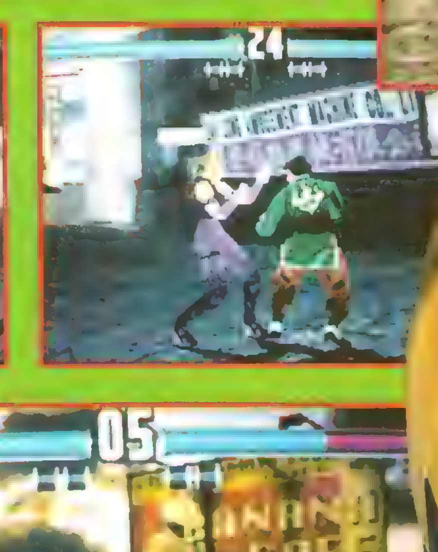


En esta nueva versión de «Tekken» se ha mejorado notablemente el diseño de los luchadores y escenarios, gracias a la utilización de una nueva placa de hardware llamad System 12. Los resultados han sido más que satisfactorios.



Una de las grandes innovaciones en el apartado jugable de esta máquina es el nuevo movimiento que permite a los luchadores desplazarse hacia adentro y hacia afuera, llevando el concepto de tridimensionalidad hasta su más alto nivel.







El juego cuenta ahora con 10 luchadores a elegir, al menos en un principio, y todos los personajes que estuvieron en las anteriores entregas han "envejecido", según la propia Namco, nada menos que 19 años.

ARCADE SHOW

STREET FIGHTER EX

RYU Y COMPAÑÍA SE HACEN POLIGONALES





El nuevo plantel de luchadores que presenta este «Street Fighter» es tan amplio que ni siquiera cabe fácilmente en la pantalla. Es curioso ver cómo los rostros de los luchadores aparecen dibujados en esta imagen, en vez de generados mediante polígonos.







Se ha tomado su tiempo en aparecer en nuestro país la esperada versión poligonal del mítico «Street Fighter» desde que anunciáramos su salida en Japón hace seis meses. De todos modos no parece que Capcom haya acabado muy convencida de esta experiencia, puesto que en «Street Fighter 3», del que os hablamos hace un par de meses, han vuelto al clásico estilo de los sprites predibujados.

Dejando a un lado estas hipótesis, hay que reconocer que Capcom ha realizado un gran juego de lucha, algo no demasiado sorprendente si tenemos en cuenta que domina este género como nadie.

No penséis que el hecho de utilizar nuevas técnicas ha podido desconcertar a los programadores, ya que a pesar de los espectaculares cambios en el diseño, los luchadores siguen desplazándose en un mismo plano, como ha sucedido a lo largo de toda la serie. Sí hay que alabar el excelente trabajo en el diseño poligonal de los luchadores y en la creación de unos decorados espectaculares, repletos de detalles y colorido.

En cuanto al juego, sigue casi al pie de la letra las pautas marcadas por Capcom durante todas las entregas de este juego: amplio repertorio de luchadores, infinidad de golpes y movimientos especiales, excelente jugabilidad y un desarrollo vertiginoso y muy movido de los combates. Tampoco falta la ya habitual segunda barra de energía para la ejecución de los súper golpes, ideal para concluir los enfrentamientos a lo grande.

En definitiva, estamos ante un gran juego de lucha, totalmente identificable con la factoría Capcom, pero que presenta el gran atractivo de ver convertidos a Ryu, Chun Li, Ken y compañía en figuras poligonales.

Por lo que hemos podido comprobar al realizar este reportaje, este título sigue contando con un buen número de incondicionales.

ALPINE RACER 2

MANO A MANO EN LA NIEVE

Tras casi un año desde que el juego original llegará a nuestro país, por fin tenemos en los salones españoles la segunda parte de este divertido y popular juego de esquí. Ante todo, Namco se ha preocupado de aportar a esta segunda entrega un elemento imprescindible para convertir a una máquina en un exitazo a lo grande: la posibilidad de competir dos jugadores simultáneamente.

Lo hemos comprobado en los juegos de coches, motos y, por supuesto, en la lucha: una máquina ofrece el mayor grado de diversión cuando compiten dos jugadores. Y este caso no va a ser una excepción.

El objetivo de Namco se ha cumplido a la perfección y el juego es toda una invitación al desafío, a la competición contra un amigo, a pasar unos minutos realmente apasionantes.

Además, el juego presenta



nuevas opciones tan curiosas como la de poder elegir esquiador (uno más rápido, otro más técnico y el último a medias entre los dos), dos circuitos diferentes y algunos pequeños trucos que nos pueden llevar a competir con un simpático oso esquiador.

En cuanto a la competición, hay que revelar que la máquina es un tanto "tramposilla", ya que siempre favorece al jugador que va en segunda posición para mantener la emoción hasta los últimos metros. Una astucia técnica que conseguirá que los descensos sean taquicárdicos.

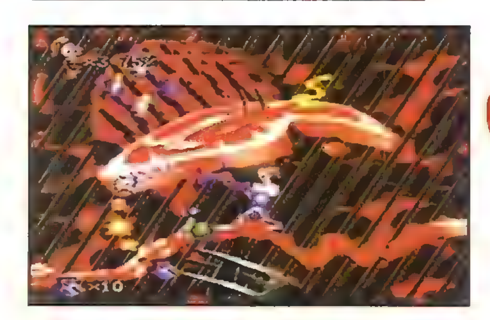




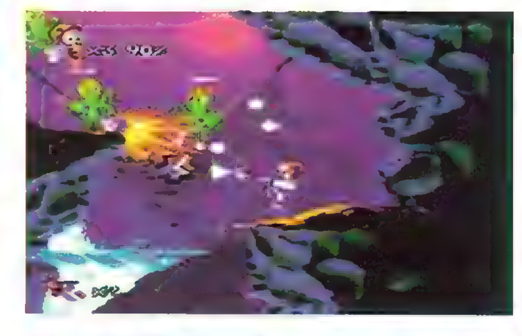
- SUPER NINTENDO
- Comentado en HC nº: 50
- Puntuación anterior: 95%
- Nueva puntuación: 97%
- Precio actual: 4.990 pts

EARTHWORM JIM 2

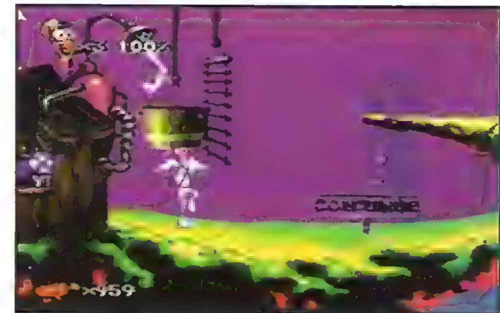
El plataformas imprescindible











Si la primera vez no lo compraste ahora no debes dejar escapar la ocasión. Shiny Entertaiment volcó en este 32 megas toda su habilidad a la hora de animar personajes (más de 2000 cuadros de animación para Jim), todo su buen hacer en la generación de espectaculares escenarios llenos de color, su astucia para asombrar a base de hilarantes situaciones y toda la imaginación de la que sólo son capaces los genios como Dave Perry.

«EarthWorm Jim 2» nos lleva a recorrer diez alucinantes fases donde la base plataformera dará lugar a situaciones tan dispares como flotar en un intestino artificial convertidos en salamandra, salvar cachorros recogiéndolos con un cojín, transportar cerdos, jugar al trivial... Todo ello sin olvidarnos de disparar a diestro y siniestro, cavar buscando una salida, engancharnos al techo y, por supuesto, saltar, correr y divertirse.

Difícil, pero no imposible, este cartucho debe hacerse una compra imprescindible para todo aquel que tenga una Super Nintendo y quiera disfrutar de los mejores juegos, los más completos y los más divertidos. «EarthWorm Jim 2» entra en todas estas categorías.

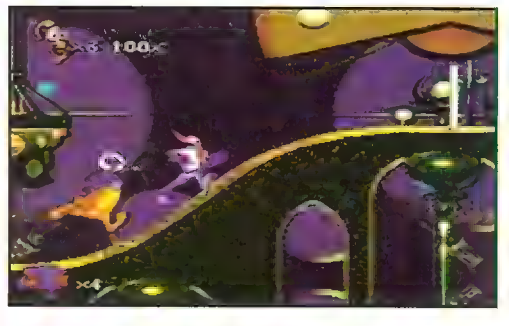


Como podéis apreciar estamos ante un juego de una calidad gráfica fuera de toda duda que además sabe ser sorprendente, original y atractivo: imprescindible.



El humor, rozando el absurdo, es una constante que nos permite disfrutar de situaciones tan curiosas como esta lluvia de "abuelas".





TRUCOS

Pausa el juego en cualquier momento e introduce los siguientes códigos:

Una vida extra: Izq, Select, Dcha, Select, Izq, Select, Dcha, Select.
Disparos completos: Select, seis veces X, Select.
500 disparos triples: X, X, X, X, A, A, X, Select.
100% de energía: X, Select, X, B, X, Select, X, A.
Pistola de plasma: X, X, X, X, A, A, A, Select.
Pistola Bubble: X, X, X, X, A, B, A, Select.
Nivel 3: A, B, X, Izq, Dcha, Izq, A, B.
Nivel 9: A, B, X, Izq, Izq, Dcha, Izq, Dcha.
Los programadores: Y, A, B, B, A, Y, A, B.
Avanzar de nivel: B, X, A, A, X, B, Select.
Nivel 7: A, X, Izq, Dcha, X, Izq, Dcha, Izq.

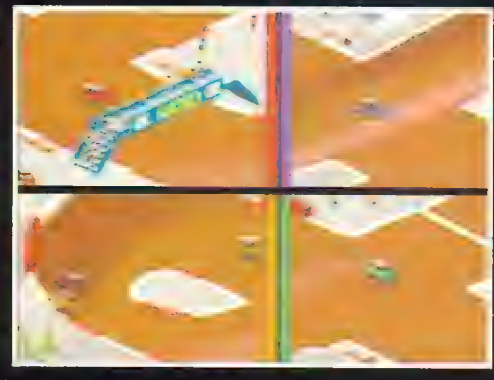
SUPER SKIDMARKS

Tan diminutos como geniales

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC nº: **51**
- Puntuación anterior: **90%**
- Nueva puntuación: **91%**
- Precio actual: **4.990 pts**



Codemasters ha incluido importantes innovaciones técnicas como la renderización de los diminutos coches, sin mermar la enorme jugabilidad del cartucho.



«Super Skidmarks» va equipado con J-Card, lo que permite disfrutar de apasionantes competiciones para cuatro jugadores simultáneos sin usar adaptador.

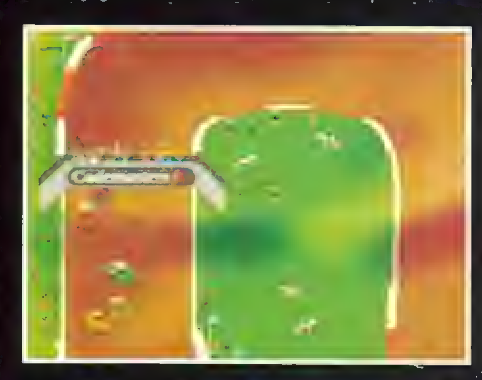
Al rebufo de «Micromachines», y visto el éxito obtenido por este sencillo pero divertidísimo cartucho, Codemasters decidió sacar un nuevo juego de cochecillos, esta vez con perspectiva tridimensional e igual de excitante.

«Super Skidmarks» sigue la línea trazada por «Off Road» poniéndonos al volante de diminutos vehículos como Minis, deportivos, 4x4, e incluso... ¡vacas motorizadas!

A lo largo de cuarenta y ocho variados circuitos plagados de rampas, baches y chicanes tendremos que batirnos con otros cinco cochecillos para llegar a la meta entre los primeros. Según vayamos superando circuitos, aparecerán nuevos tipos de coches y aumentarán los niveles de velocidad y dificultad, haciendo que las carreras ganen en diversión y emoción y pegándote literalmente a la pantalla del televisor.

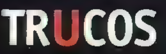
Los renderizados mini-bólidos están tan mimados en su presentación gráfica que resulta una delicia contemplar su fluida animación y sus evoluciones por la pista.

A todo esto le podéis añadir la posibilidad de competir cuatro jugadores simultáneos gracias al J-Card que incorpora el cartucho, y tendréis un clásico atemporal que no pierde su frescura a pesar del paso de los años.

















TRUCOS

Passwords

Introduciendo estas passwords accederás directamente a otras opciones:

CHOCMILK: Acceso a Bobine Warrior.
GUARDIAN: Acceso a Acid Grand Prix.
SPACEMAN: Saltos más ligeros.
SPRINTER: A Pro League.

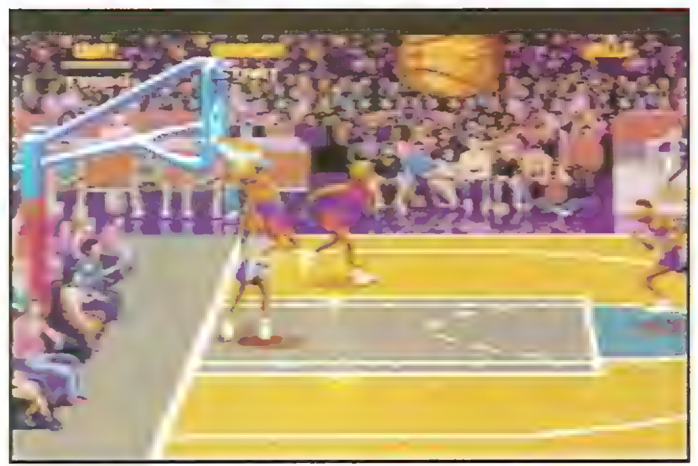
Si cambias de nombre y tecleas cualquiera de los siguientes códigos, conseguirás algunas ventajas interesantes en el juego:

MOOMOO: Como una vaca
KRAZED: Coche de Fórmula 1
SHADOW: Imagina...
SAVAGE Motor turbo.

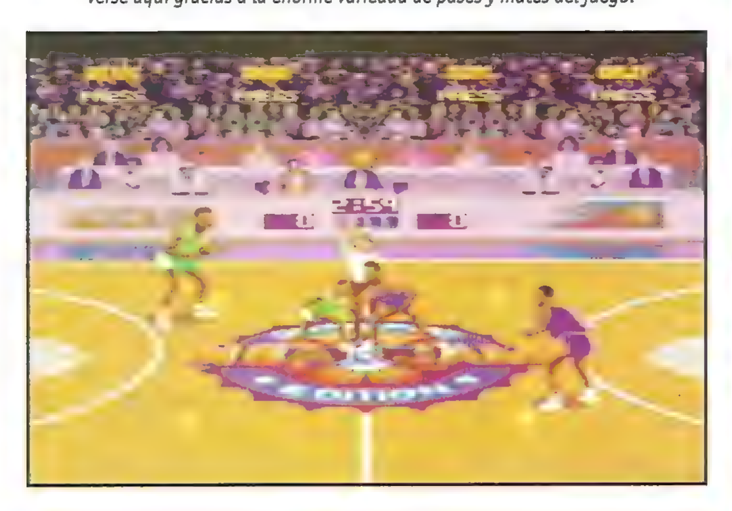
NBA JAM Tournament Edition

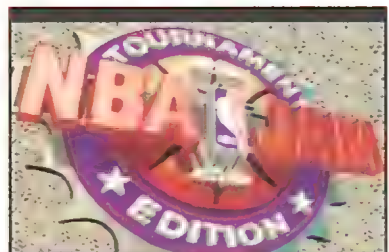
Comienza el espectáculo

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC nº: 43
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 89%
- Precio actual: 3.990 pts



Cualquier jugada por increíble que sea -especialmente las increíbles- pueden verse aquí gracias a la enorme variedad de pases y mates del juego.











Poco se parece «NBA JAM» al baloncesto real, pero tampoco es necesario, pues lo importante es disfrutar viendo a los enormes jugadores moverse por la cancha realizando todo tipo de espectaculares jugadas, tiros imposibles y arriesgadísimos mates en un reñido "dos contra dos". Estas características se han mantenido en toda la serie, aunque siempre con jugosas novedades. Así, este «Tournamet Edition» incluye tres modos de juego (entrenamiento, partido amistoso y competición), tres jugadores por equipo, -lo que permite realizar cambios- y un altísimo grado de diversión proporcionado por la posibilidad de meter canastas de hasta ocho puntos, realizar mates desde cualquier posición del campo, e incluso provocar terremotos en plena cancha gracias a los numerosísimos items que aparecerán si tenemos activada la opción correspondiente. Si a todo esto le añadimos cuatro velocidades de juego, la posibilidad de competir hasta cuatro jugadores y el magnífico precio que tiene el programa, está claro que no debes dejar de apuntarte un buen tanto con este espectacular «NBA JAM T.E.» ... si no lo has hecho ya.



TRUCOS

Nuevos jugadores

Por si te parecen pocos los que incluye el juego, con este truco tendrás acceso a treinta y ocho nuevos jugadores. Cuando vayas a introducir tus iniciales, pulsa primero una y luego la primera combinación de botones. Hazlo así hasta completar las tres iniciales con sus combinaciones respectivas. Recuerda que "S" significa START y "N" que pulses cualquiera de los botones.

CHOW-CHO: AMX N/A+S/C+S
WEASEL RAY: B+S/A+S/N
BRUTAH LGN: A+S/B+S/N
KABUKI DAN: N/B+S/A+S
FACIME XYZ: B+S/B+S/A+S
AIR DOG AIR: C+S/N/B+S
KID SLIK KSK: N/B+S/C+S
SCOOTER PIEHTP: A+S/N/C+S
MOOOSEKAT MPF: B+S/C+S/N
MON JAY: N/A+S/B+S
KIRBY CK.: B+S/N/C+S
SNAKE GOF : A+S/Y+S/B+S
FALCUS JF.: A+S/N/C+S
MUSKETT: MCM B+S/B+S/C+S
HILL NDH: A+S/B+S/A+S
TURMELL MJT: A+S/N/A+S

JUNGLE STRIKE

Acción en la jungla

Los excelentes resultados mostrados por el dúo formado por Super Nintendo y «Desert Strike» llevaron a Electronic Arts a intentar repetir éxitos, dos años después, con una secuela programada por Gremlin. El resultado volvió a ser tan impresionante como lo había sido antes, y «Jungle Strike» contribuyó a consolidar esta saga de arcades de acción con perspectiva isométrica como una de las más divertidas y adictivas de todos los tiempos.



- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en nº: **45**
- Puntuación anterior: **90%**
- Nueva puntuación: **88%**
- Precio actual: **5.990 pts**

Siendo sinceros hay que reconocer que si bien esta segunda entrega no explotaba al 100% las posibilidades de sus soporte, como demostró «Urban Strike» aparecido poco después, lo cierto es que el salto cualitativo respecto al «Desert Strike» era más que evidente para cualquier usuario. A modo de ejemplo baste decir que las 4 campañas originales (fases divididas en subniveles para entendernos todos) pasaron a ser 9 en «Jungle Strike» y con una extensión enorme. Además de esto, y por aquello de diversificar sensaciones, «Jungle Strike» permitió que en algunas fases el omnipresente helicóptero Apache pudiese ser aparcado temporalmente para ser sustituido por un hovercraft, una moto o un avión invisible al radar.

¿Qué repercusión tuvieron estas novedades en el juego? pues sencillamente se adornó la genial estructura original (cumplir una serie de misiones a bordo de un helicóptero armado con cañones, cohetes y misiles) con muchos más alicientes, pero no se perdió en absoluto su trepidante acción, su altísima jugabilidad y sus elevados niveles de adicción.

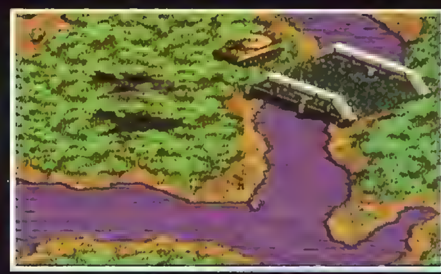
Si todos estos motivos no os parecen suficientes para justificar su compra puede que recordaros su precio os ayude a decidiros y es que por apenas 6.000 pelas os podéis hacer con una fuente inagotable de buenos ratos, sobre todo si os gusta la acción.



Uno de los aspectos más atractivos de este clásico de E.A es el de permitir que cambiemos de vehículo: en este caso un hovercraft.

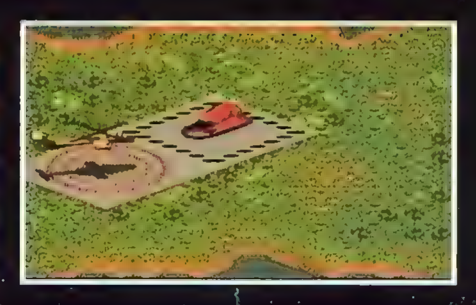


En cada escenario disfrutaremos de un montón de misiones diferentes como custodiar el coche del presidente o evitar que destruyan monumentos.



Cualquier lugar es bueno para los sucios manejos de los terroristas: la jungla, un desierto, Washington... En todas habremos de mostrar nuestra habilidad.





TRUCOS



Passwords.

CAMPAÑA 2: SUB HUNT.
8PSW9#83C0QT CAMPAÑA 3: TRAINING GROUND.
WPVZRY8440Q# CAMPAÑA 4: NIGHT STRIKE.
KP38W#86W0S# CAMPAÑA 5: PULOSO CITY.
WSQ4D68YKOR# CAMPAÑA 6: SNOW FORTRESS.
8PZ84F88H0S# CAMPAÑA 7: RIVER RAID.
WQMVNT86YOMT CAMPAÑA 8: MOUNTAINS.
OP4VYY89Y0PT CAMPAÑA 9: RETURN HOME.
6PCXFK8Z20R# CAMPAÑA 10: CONGRATULATIONS.
YQW97241WOM# PASSWORDS ESPECIALES.

Estos passwords os permitirán jugar con Wild Bill como copiloto y con 255 vidas.

CAMPAÑA 1: *8B45HP8TNMPT* ***CAMPAÑA 2:*** *8B458P8TNMPT*
CAMPAÑA 3: *8B45RP80NMPT* ***CAMPAÑA 4:*** *8B45WP86NMPT*
CAMPAÑA 5: *8B45CP8XNMPT* ***CAMPAÑA 6:*** *8B454P82NMPT*

Tribuna Abierta

Por una vez, y sin que sirva de precedente, el tema propuesto el mes pasado nos ha llevado a una unanimidad casi total: todos estáis de acuerdo en afirmar que los juegos son caros, especialmente los de Nintendo 64. Sabemos que es difícil que en España se tomen medidas para cambiar esta situación pero, al menos, que los directivos de las distribuidoras se enteren de que no estamos de acuerdo con las políticas de precios.

Antes de nada, os felicito por esta estupenda revista. Alguna vez deberíais hacer un reportaje sobre cómo trabajáis, y todo lo relativo a la revista

En contestación a la pregunta "¿Qué opináis sobre los precios del software?" Digo que me he quedado alucinado .. ¡de lo caros que son! Un ejemplo. ayer estuve ojeando la revista y me paré al ver el "TUROK" para N64, ¡vaya juegazo! Pero cuando más asombrado me quedé fue al ver las páginas de las listas de precios y vi que el juego valía casi 15.000 pelas. Y no solo esos, los de SN valen 12.000 pts. etc Es que a este paso, los juegos van a valer más que las consolas. Además, hay muchos juegos que valen más de lo que se "merecen", como el "POCAHONTAS" de MD, ¡Diez mil calas por "eso"! Al menos he visto que algunos los han rebajado

Aunque no todo van a ser críticas; los juegos de ordenador sí suelen estar a un precio asequible en consideración a ellos. Puedes encontrarte juegos como "DUKE NUKEM", "QUAKE" o "PC FUTBOL" por un precio inferior que algunos de consolas. Pero ¿por qué es así? Y creo que no soy el único que piensa de esta forma, porque encima de que muchas veces te cabreas de que tal juego no esté para tu consola, cuando hay uno que te gusta no te lo puedes comprar por lo caro que es.

Ahora, hay muchísimas ofertas de juegos de gran calidad (gracias a eso puede que pronto me compre uno). Siempre que veo las páginas de precios hay muchos juegos con el circulito de "OFERTA". Pero no todo es de color rosa, porque un juego tarda mucho tiempo en ser rebajado.

Conclusión. los juegos en general son muy caros, y es necesario rebajarlos.

Jaime Valero Martinez (Madrid)

"En contestación a vuestra pregunta digo que me he quedado alucinado... ¡de lo caros que son! Un ejemplo: ayer estuve ojeando la revista y me paré a ver el TUROK para N64, ¡vaya juegazo! Pero me quedé más asombrado al ver las páginas de las listas de precios y vi que valía casi 15.000 pelas. Es que a este paso, los juegos van a valer más que las consolas. Los juegos de ordenador sí suelen estar a un precio asequible en consideración a ellos. Conclusión: los juegos en general son muy caros, y es necesario rebajarlos."

Jordi Serra Pages (Gerona)

Os contestaré la pregunta del mes: ¡¡¡Supercaros!!! Primero por lo que nos hacen pagar de más por un CD, ya que seguramente sólo les cuesta unos veinte duros la unidad, pero en fin, este mundo es sobre todo un vicio, un hobby, todo un universo que es capaz de convertir esa caja tonta en un lugar lleno de sorpresas maravillosas. Un universo por el que a veces vale la pena desembolsarse diez mil perras y sale bien, y otras... no como lo esperabas tú mismo.

Esta es mi pregunta: ¿vale de pena gastar ese dinero en algo que no conoces y que en unos pocos meses te lo rebajan a la mitad? Todo muy caro, pero...¿qué no es caro en esta vida aparte de respirar?

Hola Fanfanaticoshobbyconsoleros, os escribo aquí a Tribuna Abierta porque no sabía donde enviaros este escrito de felicitación y protesta. Pero ya que me he dirigido ha esta sección de vuestra (y me quedo cortísimo.) sensacionalísima revista os contestaré la pregunta del mes:

Supercaros!!!

Primero por lo que nos hacen pagar de más por un CD, ya que seguramente sólo les cuesta unos veinte duros la unidad, pero, en fin, este mundo es sobretodo un vicio, un hobby, todo un universo que es capaz de convertir a esa "caja tonta" en un lugar lleno de sorpresas, maravillas, muñecos que al fin se convierten en compañeros de fatigas y amigos; un universo que a veces vale la pena desembolsarse diez mil perras y sale bien, y otras. no como lo esperabas tú mismo. E aquí la pregunta, mi pregunta ¿vale la pena gastar ese dinero en algo que no conoces y que en unos pocos meses te lo rebajan de precio hasta la mitad: ... que, en mi caso que poseo una Saturn, veas

Hannibal Clement (Cáceres)

Llegas a tu quiosco más cercano, compras la revista y ponte a ojear el amplio catálogo de títulos para cualquier formato que se encuentran en las últimas páginas y ¡atención! ¡lo que me esperaba! Nintendo dispara los precios del software de su máquina de 64 bits que no han sido desarrollados por la compañía en cuestión. Malas noticias. No todos somos ricos... ¡ojalá! Es una situación penosa considerando que Sega y Sony comercializan sus lanzamientos a un precio que oscila entre las 6.490 (PSX) y 9.990 (Saturn), pero el precio del juego Turok me parece una barbaridad. La Nintendo 64 pierde prestigio frente a las 32 bits. La gente lo que realmente busca de un sistema de entretenimiento es calidad, variedad y precios asequibles, y es precisamente por esto que PSX se ha convertido en la mejor máquina del año durante dos veces consecutivas. ¿De que nos sirven los 64 bits si no los podemos disfrutar? Los que hayan comprado una N64, que sepan que "les va a costar muy caro".

POR: HANNIBAL CLEMENT (DESDE: VALDIO - CACERES)

La verdad, es la pregunta que a los NIÑOS les trae sin cuidado, para ellos, el precio del SOFTWARE les importa poco, pero yo me voy a limitar a opinar desde cualquier punto de vista, tanto de NIÑOS como de POBRES.

Llegas a tu quiosco más cercano, compras la revista y ponte a ojear el amplio catalogo de títulos para cualquier formato que se encuentran en las últimas páginas de esta revista y ¡ATENCIO..! ¡lo que me esperaba! NINTENDO dispara los precios del software de su máquina de 64 BITS que no han sido desarrollados por la compañía en cuestión. Malas noticias. ... ¡ojalá!

Es una situación penosa considerando que SEGA y SONY comercializan sus lanzamientos a un precio que oscilan entre las 6490 (PLAYSTATION) y 9990 (SATURN); pero ver el precio del juego TUROK a 14.000 me parece una barbaridad.

En este campo, la NINTENDO 64 pierde prestigio frente a los 32 bits ya que el cartucho puede ser lo máximo en la velocidad del procesado, pero tiene más inconvenientes que ventajas por ejemplo:

- El cartucho tiene limitaciones de capacidad de almacenamiento de información esto no quiere decir que el CD no los tenga, sino que almacena más datos y el precio es absolutamente más bajo que el "anticuado" cartucho.

La gente lo que realmente busca de un sistema de entretenimiento es CALIDAD, VARIEDAD y PRECIOS ASEQUIBLES que en realidad son los requisitos necesarios para el futuro de una máquina, y es precisamente por esto que PLAYSTATION se haya convertido en la mejor máquina del año durante dos veces consecutivas.

NINTENDO 64 verdaderamente es una buena máquina, pero ¿ De que nos sirven los 64 BITS si no los podemos disfrutar porque dicha máquina se ve limitada por el precio de su SOFTWARE y del mencionado cartucho?; sencillamente no nos sirve de nada tanta tecnología si la máquina no nos la puede proporcionar.

A Playstation le espera un largo futuro por delante y ¿ Por qué ? pues por lo que ya he mencionado en esta carta; la Playstation tiene lanzamientos más que asequibles (6490 - 7990 de media), tiene una máquina capaz de mover más polígonos que ninguna otra hasta ahora, [illegible] mantiene un gran apoyo por parte de los programadores, et caetera............

En conclusión: Una compañía como NINTENDO debería tener en cuenta el precio del SOFTWARE de su máquina de 64 BITS ya que podría llegar a pensar que la NINTENDO 64 es solamente una máquina para ricos y que esta compañía sepa rectificar a tiempo como una vez lo hizo NINTENDO con su máquina de cartuchos ya que no se podría imaginar que NINTENDO 64 solamente fuera adquirida por un cierto número de personas que tienen DINERO, con lo que con esto quiero decir que la compañía de NINTENDO va por el camino equivocado respecto al SOFTWARE y su precio, y que el 64 DD es otra alegre inversión que hay que añadirle al precio del SOFTWARE de su máquina de 64 BITS. (muy caro)

LOS QUE HAYAN COMPRADO UNA N64 QUE SEPAN QUE LES VA A COSTAR MUY CARO.

Hola,tengo 14 años y poseo un ordenador,una Game Boy y una Master System II por ahí escondida.
Lo que más me sorprende es la diferencia tan tremenda entre los juegos para ordenador(PC Futbol 5.0)y los de la Game Boy(Donkey Kong Land 2).
La diferencia,tanto grafica como economica es tremenda, cualquier juego para Game Boy un poco decente es de 5.000pts. como poco y sin decir que los graficos de la Game Boy dejan muchísimo que desear,los precios de la Super Nintendo(12.000pts. del Donkey Kong Country 3) me parecen sumamente escesivo si lo comparamos con el buenísimo juego de la Play Station Tekken 2 que cuesta 7.990pts. o el de la Sega Saturn Virtua Cop 2 a 7990pts. Los precios de los softwares de estas dos consolas.
La Nintendo 64 es una consola escelente,pero el precio de sus juegos es realmente escesivo,como el desde hace un par de semanas archiconocido Turok 14.490pts. sus juegos,por lo que he visto,no me demuestran ni la mitad de jugabilidad como Micromachines o cualquier otro juego para la Play Station.

Luis Sanz Abad (Zaragoza)

"Tengo 14 años y poseo un ordenador, una Game Boy y una Master System II por ahí escondida. Lo que más me sorprende es la diferencia tan tremenda entre los juegos para ordenador (PC Fútbol 5.0) y los de la Game Boy (Donkey Kong Land 2).

La diferencia, tanto gráfica como económica es tremenda, cualquier juego para Game Boy un poco decente es de 5.000 ptas. como poco y sin decir que los gráficos de la Game Boy dejan muchísimo que desear, los precios de la Super Nintendo (12.000 pts. del Donkey Kong Country 3) me parecen sumamente excesivos si los comparamos con el buenísimo juego de la PlayStation Tekken 2 o el de la Saturn Virtua Cop 2 a 7.990. La N64 es una consola excelente, pero el precio de sus juegos es realmente excesivo, como el del archi conocido Turok."

Jorge Olmedo Hidalgo (León)

Cuando miro la sección de precios y veo lo que valen algunos de los títulos para las consolas de última generación, me dan ganas de arrancar la hoja. Y no quiero ni hablar de los precios del software de SNES y Game Boy. Esto me parece un asunto importante, ya que a medio y largo plazo, es más importante el precio de los programas que el del soporte, sobre todo si se trata de Nintendo... Creo que el precio del software está condicionado, además de por la ley de la Oferta y la Demanda, por la piratería. Pero Nintendo tiene un morro que se lo pisa. Si el precio es tan elevado es porque al no existir el peligro de la piratería, pueden pedir el dinero que quieran, pues al usuario no le queda más remedio que pagarlo. Por eso siguen apostando por los cartuchos en su nueva consola. El precio de los juegos de Nintendo debería bajar de un 20 a un 30%.

Cuando miro la sección de precios y veo lo que valen algunos de los títulos para las consolas de última generación, me dan ganas de arrancar la hoja. Y no quiero ni hablar de los precios del software de SNES y Game Boy...

Este me parece un asunto muy importante, ya que a medio y largo plazo, es más importante el precio de los programas que el del soporte, sobre todo si se trata de Nintendo...

Creo que el precio del software hoy en día está condicionado, además de por la Ley de la Oferta y la Demanda, por la PIRATERÍA. Así, los soportes que utilizan memoria de CDROM, como PC, Saturn y PSX, está amenazados por este problema. Por ello, puedes encontrar juegos fantásticos para PC por poco más de 3 ó 4 mil pesetas, y Sony está llevando a cabo una política de precios a la baja, para evitar que el consumidor caiga en la tentación de la piratería. Sega, últimamente, también lo está haciendo. Sin embargo, creo que los precios del software de estos soportes deberían bajar de un 20 a un 30 %.

PERO NINTENDO TIENE UN MORRO QUE SE LO PISA. Muchos usuarios se preguntarán acerca de la razón por la cual los precios de los cartuchos de Nintendo son tan desorbitados. Yo no creo que se deba a los costes de producción. Si el precio es tan elevado es porque al no existir el peligro de la piratería, pueden pedir el dinero que quieran, pues al usuario no le queda más remedio que pagarlo. Por eso Nintendo sigue apostando por los cartuchos en su nueva consola. Y aún así, sigue habiendo personas que confían en esta compañía de aprovechados. El precio de los juegos de Nintendo, dadas las circunstancias, debería bajar como mínimo, de un 40 a un 50 %.

P.D: No entiendo como pueden publicar cartas de descontrolados que afirman haber estado más cerca de Dios que San Juan de la Cruz y Santa Teresa de Jesús, por el mero hecho de tener una nueva consola (José Francisco García Linero, nº 67).

Job (Ibiza)

Siempre he sido un fan acérrimo de Nintendo y siempre he considerado que esta compañía ha ido continuamente un paso por delante respecto a sus competidoras, mostrándonos artículos de calidad superior fácilmente comparable con los demás formatos. Pero creo que esta vez Nintendo no ha sabido administrar bien su filosofía de ventas. Los usuarios de consolas queremos diversión por encima de todo, pero una diversión que podamos pagar. De nada nos sirve a nosotros, españolitos de tres al cuarto, ciudadanos medios de andar por casa con sueldos recientemente reducidos debido al nuevo gobierno de derechas reinante en nuestro endeudado país, un nuevo juego espeluznantemente real y pos-apocalíptico salido de las mismas entrañas del infierno que, por su elevado coste en el mercado, no se pueda ni mirar sin tener que desembolsar suculentas primas debido al gasto que se realice mientras se hace una "speedica" ojeada a la insatisfactoria demo del escaparate de una de las innumerables tiendas pertenecientes al omnipotente Centro Mail.

La palabra "soft" de software viene a significar, en su traducción literal, como los muchos estudiosos de ingles que hay en España, entre los que me incluía yo hace unos años, saben, algo parecido a blando o ligero, pero cada vez que me acerco a la revista para ver los nuevos juegos y sus precios me da un vuelco el corazón y en vez de ligero, se me hace más y más pesado de digerir. Juegos de costes mínimos en la fabricación en serie como son los CD's (cuya producción de estos discos de plástico mengua de mil o dos mil pesetas) son vendidos a precio de oro por los fabricantes. Menos mal que algunas compañías como por ejemplo Sony se están dando cuenta de que a la gente se le hace, prácticamente imposible comprarlos y están creando cosas tan poco originales aunque de resultados óptimos, como PlayStation platinum con una recopilación de juegos(más o menos)buenos con, aun bastante guerra que dar , a un precio más que razonable

Pero mi protesta no va dedicada exactamente a las consolas de 32 bits sino que más bien van dedicadas a la recién llegada N64. Los primeros cinco juegos me han dejado anonadado con unos precios sorprendentemente bajos respecto a su inmejorable -por ahora- calidad, pero llegado el sexto al mercado empiezan los pequeños problemas. Quince mil pesetas de alucinante juego interactivo que estoy completamente convencido que me durara mucho menos que Mario 64 costándome cinco mil pesetas menos.

Espero que Nintendo España no se sorprenda al ver que después de las increíbles ventas que consiga con su nueva consola los españoles empiecen a dejar de comprar juegos o periféricos durante un periodo razonable de tiempo pues, desgraciadamente, estarán esperando a poder ahorrar quince mil apabullantes pesetas para poderse comprar un juego mientras que los usuarios de PlayStation se pueden comprar con el mismo dinero dos o tres, que aunque sean de menos calidad siguen siendo doble o triple variedad de diversión.

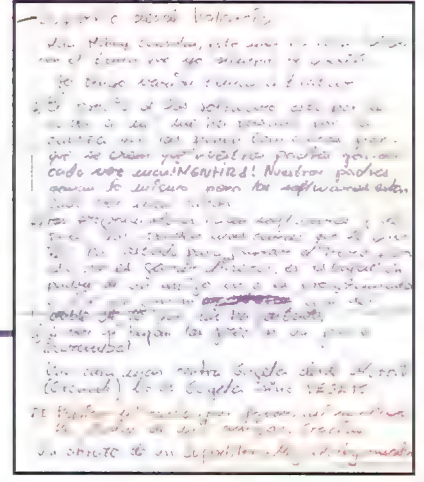
Siempre he sido un fan aferrimo de Nintendo y siempre he considerado que Nintendo ha ido continuamente un paso por delante respecto a sus competidoras mostrándonos articulos de calidad superior fácilmente comparable con los demás formatos. Pero creo que esta vez Nintendo no ha sabido administrar bien su filosofía de ventas. Los usuarios de consolas queremos diversión por encima de todo, después, por supuesto, viene la calidad prácticamente unida a lo anterior, pero queremos, mejor dicho necesitamos una diversión que podamos pagar. De nada nos sirve a nosotros, españolitos de tres al cuarto, ciudadanos medios de andar por casa, con sueldos recientemente reducidos debido al nuevo gobierno de derechas reinante en nuestro endeudado país, un nuevo juego espeluznantemente real y pos-apocalíptico salido de las mismísimas entrañas del infierno que, por su elevado coste en el mercado no se pueda ni mirar sin tener que desembolsar suculentas primas debido al gasto que se realice mientras se hace una "speedica" ojeada a la insatisfactoria demo del escaparate de una de las innumerables tiendas pertenecientes al omnipotente Centro Mail.

SuperVíc (Valencia)

El precio del software está por las nubes. A mí me ha pasado por la cabeza que los ponen tan caros porque se creen que nuestros padres ganan cada vez más.

¡Mentira! Nuestros padres ganan lo mismo pero los softwares están cada vez más caros. Los programadores hacen softwares y después los venden más caros de lo que les ha costado para ganar dinero, pero eso no es ganar dinero, es estafar.

A ver si bajan los precios un poco ¡caramba!.



Julio E. Martín Maldonado (Granada)

Tema ¿Qué opinais sobre el precio del software?

Para afrontar este tema voy a dividirlo en 3 partes.

1) Software para Saturn.

El precio del software para Saturn puede ser bueno o malo según con cual se le compare, de todas formas es un precio competitivo. Lo único que no me ha gustado es que el precio baje alrededor de 2000 pts al mes de haber salido a la venta. Media por juego de 9730 pts.

2) Software para PlayStation.

Increible lo que Sony está haciendo con el precio del software de su consola, algunos valen 6490, un precio que muchas compañías deberían seguir, ¡bien por Sony!. Media por juego de 7795 pts.

3) Software para N64.

En mi modesta opinion me parecen algo caros, y el formato cartucho es el culpable de esto, aunque Nintendo intenta que los cartuchos distribuidos por ellos no superen las 9900 pts. ya veremos si pueden. Alguno llega ha ser demasiado caro sobrepasando las 14000 pts. Media por juego de 10940 pts.

En definitiva un precio razonable si se comparan con los precios de las novedades de SNES.

Gogeta ciudad Motril (Granada)

Gogeta

P.D: Un saludo para todos los que me conocen y me siguen y ¡Sonia vende la Saturn y comprate una PlayStation!

Para afrontar este tema voy a dividirlo en 3 partes:

1) El precio del software para Saturn puede ser bueno o malo según con cual se lo compare. De todas formas es un precio competitivo. Lo único que no me ha gustado es que el precio baje alrededor de 2.000 al mes de haber salido a la venta.

2) Increíble lo que Sony está haciendo con el precio del software de su consola. ¡Bien por Sony!

3) El software para N64 me parece algo caro, y el formato de cartucho es el culpable de esto, aunque Nintendo intenta que los cartuchos distribuidos por ellos no superen las 9.900 pts., ya veremos si pueden. En definitiva, un precio razonable si se compara con los precios de las novedades de SNES.

Ryu (Cáceres)

En principio poco se puede hablar ya de los cartuchos de las 16Bits, cuyos precios están por los suelos. Pero en cambio creo que los CDs de Saturn y Playstation tienen bastante futuro, ya que no son caros (tampoco baratos), pero tienen el precio que se merecen, todo lo contrario ocurre con la compañía Nintendo, cuya consola (Ultra 64), ha comenzado con un precio bastante asequible, pero en cambio sus juegos, que usan el soporte del cartucho, tienen un precio bastante exagerado, por ejemplo el nuevo Turok de la Ultra,con 124 megas, cuesta alrededor de unas 15.000 pts, imagínate cuando para esta consola salgan juegos con 200 megas o más, le ocurrirá como le sucedió a la Neo Geo, cuyos juegos costaban alrededor de unas 30.000 pts. Creo que la compañía Nintendo se ha equivocado a la hora de hacer una consola en la que se utilice el cartucho, cuando este soporte ya está atrasado, lo ideal hubiera sido que utilizara el soporte del Cd, así los precios de sus juegos no subirían por las nubes. Los juegos de Ultra 64 son muy parecidos (Graficamente) a los de las consolas de 32 Bits(que son las mejores, por ahora), creo que esto se debe a que la Nintendo 64 no usa el soporte adecuado, a pesar de sus 64 Bits. Entonces, ¿Para qué pagar 15.000 pelas por un juego de Ultra, cuando en Playstation o Saturn hay juegos mejores a un precio menor?. La respuesta está clara, la Nintendo 64 en el mercado de ahora, debido a sus exagerados precios, no tiene futuro.

En principio poco se puede hablar ya de los cartuchos de las 16 bits, cuyos precios están por los suelos. Pero en cambio creo que los CDs de Saturn y PlayStation tienen bastante futuro, ya que no son caros (tampoco baratos), pero tienen el precio que se merecen, todo lo contrario que ocurre con la compañía Nintendo, cuya consola (Ultra 64) ha comenzado con un precio bastante asequible, pero en cambio sus juegos -que usan el soporte del cartucho- tienen un precio bastante exagerado. Por ejemplo, si Turok, con 124 megas, cuesta alrededor de unas 15.000, imagínate cuando para esta consola salgan juegos con 200 megas o más. Le ocurrirá como le sucedió a Neo Geo, cuyos juegos costaban alrededor de las 30.000 pts. Creo que Nintendo se ha equivocado a la hora de hacer una consola en la que se utilice el cartucho, cuando este soporte ya está atrasado.

Sergio Cadaveira Carro (La Coruña)

Realmente está por la nubes. Es lógico que Nintendo 64 se lleve la palma, pues es increíble poner un cartucho a la venta por 15.000 pts. a estas alturas.

Pero en este momento tiene cartuchos con una buena relación calidad precio (Mario) y estoy seguro que dentro de algún tiempo habrá ofertas en Mail muy jugosas. No nos quejemos del precio del hardware, pero el software debería costar menos y creo que a la larga las compañías saldrían muchísimo más beneficiadas, tendrían más éxito, y lo más importante, nos seguiría divirtiendo.

Realmente está por las nubes. Es lógico que Nintendo 64 se lleve la palma, pues es increíble poner un cartucho a la venta por 15000 pts a estas alturas. Pero en este momento también tiene cartuchos con una buena relación calidad precio (Mario) y estoy seguro de que dentro de algún tiempo habrá ofertas en Mail muy jugosas.

También es indignante tener que pagar por un simple CD de 7000 pts en adelante, aunque en el caso de PSX y Saturn la cosa está mejor pues hay ofertas muy asequibles.

No nos quejemos por el precio del Hardware, pero el software debería costar menos y creo que a la larga las compañías saldrían muchísimo más beneficiadas, tendrían más éxito, y lo más importante, nos seguirían divirtiendo.

PD: Enhorabuena por la sección y por la revista, la compro todos los meses desde el nº 7.

Este mes hemos hablado del precio de los juegos, pero ¿qué opináis de su calidad? ¿qué consola pensáis que tiene los mejores títulos, independientemente de lo que cuesten? Ya sabéis, enviad vuestras respuestas a:

Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Recibir lo que se pide

De Roberto Ajenjo

Me gustaría acabar de una vez por todas con el tema de si los juegos que no te dan lo que buscas son malos o no, contestando al Sr. D. Buz Añoluz: Tú dijiste que si un juego no te da lo que buscas, no es que sea malo, es que no te gusta.

Bueno, pues a parte de que eso me parece una tontería, lo cual supongo que no te importa, te voy a demostrar con un ejemplo claro que eso no es así. En el número anterior, en el comentario de FIFA 64, Manuel del Campo probó mi teoría (no mi doctrina). Él buscaba encontrar en el juego la misma versión que en Saturn, pero mejorada.

¿Y que se encontró? La misma versión que en PSX o en Saturn, pero con algunas deficiencias. Es decir, que el juego no le daba lo que buscaba (dejando a parte la violencia, los adelantos técnicos, los pixels, etc...). Según tú, esto no quiere decir que a Manuel del Campo no le gusta FIFA 64, pero eso no es lo que él dijo; él dijo que el juego le parecía peor (es decir, más malo), que las correspondientes versiones de PSX y Saturn. Ahora lee detenidamente mi comentario del número 66, y atrévete a decirme que no tengo razón:"... aunque una consola sea mejor técnicamente, aunque a sus juegos se les apliquen las últimas técnicas anti pixelación, si estos juegos no te dan lo que buscas es que son malos". Y punto. Por cierto, ¿cómo sabes tú que no me he comprado un Atari 2600? Además quisiera decir algo sobre el precio de la Nintendo 64 que me tiene muy cabreado. ¿Cómo se puede ser tan ingenuo pensando que la Nintendo 64 ha tenido el precio de salida más barato? ¡En realidad ha tenido un precio semejante, o incluso más alto que PSX o Saturn! Cuando PSX o Saturn salieron al mercado costaban alrededor de las 85.000 pts. (millón arriba o abajo), y durante algo más de un año, fueron bajando sus precios hasta los actuales, que están sobre las 25.000 pts. Bueno, pues si la N64 hubiera salido en su momento, es decir, hace algo más de un año, estoy totalmente convencido de que hubiera costado 95.000 pts., y de que tal día como hoy, tras respectivas bajadas, costaría alrededor de las 34.900 ptas. más o menos. Porque de no ser así, una de dos: o la N64 no piensa bajar su precio nunca, o dentro de más de un año la podremos adquirir a 15.000 pts., lo cual no estaría nada mal, ¿no?

> *"...la gente se tiene que empezar a dar cuenta de que los videojuegos tienen mucho que ver con el mundo del manga y el anime"*
>
> *Job*

Un auténtico otaku

De Job

Esta carta, más que salir publicada en vuestra revista, prefiero que se la enviéis directamente a una persona de la que me he enamorado en el momento de leer sus dulces palabras en esta sección. Se trata de la "dulce" Crazy Laura (un nombre angelical). A mí también me encanta "Otaku Manga" y estoy deseando que la amplíen, aunque comprendo perfectamente a las personas que se compran una revista de videoconsolas y se encuentran con un reportaje de Heidi y Marco haciendo el amor como posesos y teniendo más retoños que un matrimonio de conejos sin presupuesto para un paquete de condones y mucho menos para una consola de nueva generación. Pero la gente se tiene que empezar a dar cuenta de que los videojuegos tienen mucho que ver con el mundo del Manga y del Anime y viceversa. En la sociedad en que vivimos estamos siendo invadidos por esta epidemia tan grata que es la cultura japonesa. Incluso Lois (la compañía vaquera) ha cogido para hacer propaganda de su ropa imágenes sacadas de uno de los bombazos Manga en vídeo de este año, del cual me siento orgulloso de ser poseedor, titulado "Ghost in the Shell" (que quiere ser algo así como "Un fantasma en la red"). Hoy en día compañías como Square se dedican a programar juegos por dibujantes japoneses de la talla de Akira Toriyama (creador de la, gracias a Dios, interminable saga "Dragon Ball"). Videojuegos salidos del Manga y Mangas salidos de videojuegos se unen para demostrar que pueden hacerse juegos mejores, con mejores historias y mejores planteamientos narrativos. Juegos con una jugabilidad asombrosa que hacen las delicias de millones de consumidores de videojuegos en todo el mundo incluido tú, que me estás leyendo en estos momentos. Y sobre la solemne hipocresía de censurar las escenas de sexo me parece una verdadera barbaridad totalmente inconstitucional

> *A mí me gustan más los juegos de Saturn que los de N64 o PSX. Sé que me pierdo buenos juegos, pero lamentaría muchísimo el no poder disfrutar de algunos de los juegos exclusivos de Sega.*
>
> *Sara Harding*

y fuera de lugar. Esto me trae recuerdos de la decepción que me llevé cuando retocaron (bueno, mejor dicho, destrozaron) a la chica de la cuenta atrás en la versión europea del fantástico Final Fight de Super Nintendo hace bastantes años, y como este ejemplo ha habido muchísimos más, retoques en las protagonistas de los videojuegos más famosos de lucha que, a mi parecer sólo han servido para menguar las ventas del producto. Es una cosa que nunca he podido entender. El puritanismo dentro de unos límites lo encuentro discretamente razonable, pero estar criticando una y otra vez las pequeñeces de los videojuegos o, en este caso, de la sección "Otaku Manga" me parece un atraso por parte de los lectores de esta revista, que por otra parte me merecen un respeto importante.

Y para terminar decirle a mi Laurita de mis amores que siga así y llegará lejos, porque con esa actitud y vocabulario se ganará el cielo.

P.D.: Digo en serio lo de conocer a esa que se hace llamar Crazy Laura para mantener una intensa relación escrita, y que en un futuro podamos encontrarnos en algún lugar del mundo para compartir nuestras experiencias mangacas como un par de perfectos otakus adictos a las publicaciones de todo tipo, tanto shonen como soja.

Todas las consolas no son iguales

De Sara Harding a Migue

Mira, vamos a poner las cosas claras. Estoy de acuerdo en que cada cual defienda su consola. Lo que ya no me parece tan bueno es que insulten a los demás y a las mascotas. A los demás porque no creo que haya que pasarse, y a las mascotas porque, a fin de cuentas, no son más que dibujos. Por mí, pueden decir de las consolas lo que les salga de las narices, que yo no me separo de mi Saturn.

En cuanto a que decimos que todas las consolas son iguales, creo que no has captado bien la idea. Yo, por lo menos, quiero decir que de qué te sirve que la N64 sea el doble de rápida que la Saturn o la PlayStation si luego sus juegos no te llenan. Por eso, aunque una tenga más adelantos técnicos que otra y sea más rápida y tenga más colores, esto no le servirá de nada si los juegos que tiene no le gustan al comprador. A mi, por ejemplo, me gustan más los juegos de Saturn que los de N64 o que los de PlayStation. Sé que me pierdo buenos juegos, pero lamentaría muchísimo el no poder disfrutar de Nights o de algunos de los juegos exclusivos de Sega.

Un error cazado

De S. David

Hola, tengo 19 años y tengo una Mega Drive (aunque algún día espero tener una Saturn). Mi carta está motivada por las afirmaciones hechas por Buz Añoluz en alusión a las de B. Peris y Bit Triestado. En principio, dudo de que sepas lo que es un bit (o a lo que se refieren cuando hablan de que una consola tiene "x" bits), un bus de datos a ¡500 Mhz! Partiendo de que lo que dicen B. Peris y Bit Triestado sea cierto, tienen toda la razón del mundo y Nintendo habría hecho una TREMENDA CHAPUZA engañando a sus usuarios, pero lo que no me creo de ningún modo es que trabaje a 500 Mhz; ¿por qué entonces los PC's no alcanzan más alla de los 200 cuando realizan una labor mucho más importante que la que desempeña una consola? No se cómo se puede fardar de esa manera.

P.D.: ¡Debería haber más chicas como Pamela Oliva!

Muy listo para su edad

De Rodny a quien le interese

Escribo a esta sección simplemente para dar mi opinión, no como aquel llamado "Ultrasega" que por ser un fan de Sega insultó a la gran compañía de Nintendo.

Ahora hablemos de la gente que "chulea" de su consola de 32 bits. A mí me pueden decir que Tomb Raider (un gran juego) tiene gráficos impresionantes o que los polígonos de Tekken 2 son reales, pero puede que yo me divierta más con Mario Kart de SN que con cualquiera de estos juegos. Lo que quiero decir es que no hace falta última tecnología de consolas para pasar unos ratos alucinantes, porque todas las consolas se han fabricado con el mismo propósito.

La pena es que en este mundillo te compras la última consola que ha salido y a los dos años tienes que tirarla porque ha salido una mejor y ya no se hacen juegos para ella. Espero que nadie escriba para criticarme, porque creo que mucha gente está de acuerdo conmigo.

P.D. Creo que para mi edad (11 años) he sabido expresar lo que quería decir a los lectores de Hobby Consolas, y me alegro de ello.

Rectificar es de sabios

De Buz Añoluz

Hola a todos, soy Buz Añoluz de nuevo, esta vez con la impresora en perfectas condiciones. Quisiera dirigir unas palabras a los lectores, siempre y cuando me lo permitáis (y publiquéis).

Antes de nada y como dicen que rectificar es de sabios (¿verdad, amigo Roberto?), me gustaría corregir una pequeña metedura de pata, fruto de un arrebato de indignación, en mi anterior carta, y es que N64 no trabaja a 500 Mhz, sino a 93'75. Seguramente me confundí un poco con las 500.000.000 operaciones. Bien, una vez solucionado este asunto, me gustaría hacer un breve comentario sobre el supuesto infantilismo de N64, porque es curioso (y gracioso) ver cómo algunos ponen las más variopintas pegas a sus juegos, supongo que al ver que estos son más que buenos. Y más curioso es aun que siempre ataquen al que es el MEJOR juego de la historia, Mario64. En fin, si el decir que es infantil, como último recurso para desprestigiar, le sirve a alguien de consuelo pues...

"Si el decir que Mario 64 es infantil, como último recurso para desprestigiar, le sirve a alguien de consuelo pues..."
Buz Añoluz

Respecto al "Otaku Manga", me gustaría romper una lanza a su favor y decir que si sigue siendo tan interesante como el de los números 66 y 67, perfecto. Pero si el que aparece una y otra vez es el incombustible Goku (y que conste que era un fan de la serie), entonces apaga y vamonos. Y aprovechando que las "chicas guerreras" empiezan a solicitar tíos con el fistro al aire, pues yo pido que saquéis chicas en las mismas condiciones. Y es por esto por lo que no tengo más remedio que decirle a Joff que aquí de lo que se trata es de conocer mangas, incluidos los subidillos de tono (que al fin y al cabo son sólo mangas), y no revistas como las que él sugiere. Pues nada, a partir de ahora las chicas guerreras y un servidor lucharemos juntos cada uno por sus intereses, claro. Y a diferencia del resignado Knightlore, espero que también luchemos por tener más juegos en castellano, entre otras cosas porque si Sega, Sony y Nintendo han vendido o pretenden vender tantas máquinas como dicen, no estaría de más que se preocupasen por el tema de las traducciones.

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO «Wipeout» y «NBA Live'96» de PlayStation por «Theme Park» y «X-Com Enemy Unknown». Sólo Sevilla. Llamar a partir de las 18'00 horas. Preguntar por Enrique. TF: 95-4228686.

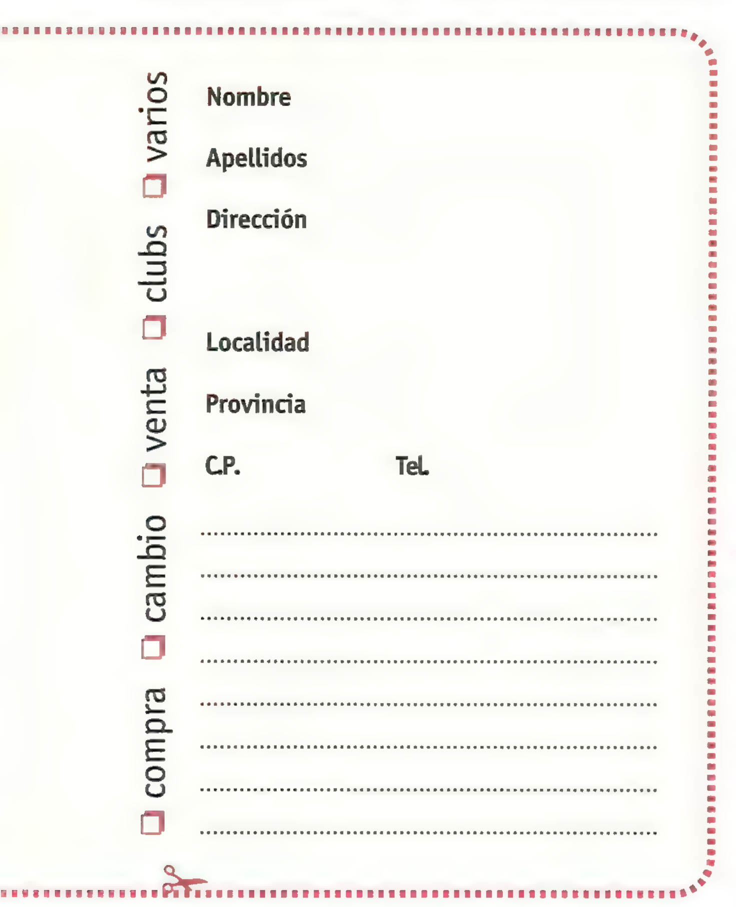
CAMBIO «Broken Sword» y «Disc World» por «X2» o algún «Namco Museum». También cambio los juegos de Saturn: «Yumeni Mansion», «Golden Axe» y «Defcon 5» por «Bug», «Virtua Fighter Remix» o «Daytona USA» o cualquier otro buen juego. Preguntar por Marco Antonio. TF: 925-821236.

CAMBIO consola Mega Drive (opción) con 19 juegos: «Theme Park», «Story of Thor», «Sonic 3D», etc... más tres mandos y varios juegos. ¡URGENTE! Sólo Málaga. Preguntar por Pablo. TF: 952-307476.

CAMBIO «Olimpic Soccer» por «Time Commando». Llamar los domingos de 10'30 a 13'00 horas. Preguntar por Pablo. TF: 968-248431.

CAMBIO Mega Drive con 5 juegos + 2 mandos (uno de ellos autofire) + adaptador CDX para juego japoneses y americanos + Game Gear con 2 juegos por PlayStation con o sin juegos. Preguntar por David. TF: 93-6582603.

CAMBIO Saturn con tres juegos y un mando y Mega Drive con ocho juegos y dos mandos por PlayStation con dos mandos y 5 o 6 juegos y un Memory Card de regalo. Llamar tardes. Preferiblemente Burgos y provincia.TF: 947-240588. Preguntar por Jonathan.



compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios ❑

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. Tel.

*Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"La Gran Ocasión"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO juegos para Super Nintendo como: «Star Wars», «Aladdin», «El Rey León», «Euro Football Champions», «Bubsy», «The Rocketeer», «Tortugas Ninja», «Wrestlemania», «Magical Quest» y muchos más... Precio asequible de 2.000 a 4.000 pesetas cada uno. Interesados llamar al TF: 93-2022586. Preguntar por Víctor.

VENDO «Jungla de Cristal. La Trilogía» de PlayStation completamente nuevo. Preguntar por Antonio. TF: 91-6163869.

VENDO juegos de Game Boy a 1.000 pesetas, cartucho de 50 juegos por 4.000 pesetas, Game Boy por 4.000 pesetas. También juegos de Nintendo entre 1.000 y 2.000 pesetas: «Mario 3», «Megaman 3», «Solstice», «Zelda 1 y 2», «Bubble Bobble», etc. Sólo tardes. Preguntar por Gerardo (hijo). TF: 91-6762740.

OFREZCO juegos de Super Nintendo a precios indiscutibles: «ISS DeLuxe» por 5.000 pesetas, «Street Fighter 2 Turbo» por 3.000 pesetas, «Dragon Ball Z 2» por 4.500 pesetas, «El Rey León» por 4.500 pesetas, «Mech Warrior 3050» por 4.000 pesetas, «Killer Instinct» por 3.000 pesetas y otros juegos más. Interesados llamar al TF: 91-3714176. Preguntar por Jose. Sólo Madrid.

VENDO juegos de Super Nintendo: «NBA Give 'N' Go», «The Lost Vikings», «Donkey Kong Country 1 y 2», «Super Mario Kart», «Street Fighter 2», «Street Fighter 2 Turbo», «Starwing FX», «Super Castlevania IV», «Best of the Best», «Super Mario World», «Tiny Toon» e «Illusion of Time». Precio a convenir. Sólo Madrid. Preguntar por Pablo. TF: 91-5316321.

VENDO consola Super Nintendo casi nueva (5 meses) con 2 mandos y juegos como: «Fifa'96», «Jurassic Park», «The Lion King», «Super Mario All Stars», «Tiny Toons» y «Secret of Mana». Vendo por 20.000 pesetas. Escribir a: Sebastián Verdugo Pedrero. C/De la Plaza, 12-14 P 1º 3º B. 11130 -Chiclana- (Cádiz).

VARIOS

VENDO Master System II con dos mandos y los siguientes juegos: «Wolf Child», «Sonic 2», «Predator 2», «Alien 3», «Strider 2», «Terminator 2» y «Master Games». O también la cambio por Game Boy con varios juegos. Preguntar por Carlos José.TF: 926-612545.

VENDO O CAMBIO Super Nintendo con ocho juegos por 30.000 pesetas o cambio por PlayStation con o sin juego. Preguntar por Denis.TF: 943-673070.

¡ATENCIÓN! vendo consola Nintendo con 2 pads y los juegos: «Super Mario Bros» (las tres partes), «Tortugas 2 Arcade», «Kirby's Adventure» y «Soccer». ¡Precio negociable! También lo cambio por juego de Nintendo 64. Si lo compras obtendrás además un regalo. Preguntar por Roberto. TF: 985-231231.

VENDO O CAMBIO Mega Drive en buen estado con 2 mandos y 5 juegos o más. Precio negociable. TF: 988-250397. Preguntar por Lago. Llamar de 14'00 a 15'00 horas o de 20'00 a 22'00 horas.

COMPRO O VENDO juego de Game Gear. Vendo «Rey León», «Power Rangers», «Micromachines», «World Cup Soccer», etc... Interesados llamar días laborables al TF: 970-610283. Preguntar por Antonio.

CAMBIO O VENDO videojuegos de Mega Drive: «Simpson», «Terminator 1 y 2», «Sonic 1», «European Club Soccer», «K.O.» y «Turbo Out Run» por 2.000 pesetas o cambio por videojuegos de PlayStation. Preguntar por Sergio. TF: 93-4296661. Sólo Barcelona. Llamar a partir de las 21'00 horas.

COMPRAS

COMPRO juegos para la Nintendo que no sean: «Golf», «Mario 1», «World Cup'90» y «Tetris». Llamar al TF: 986-212172. Preguntar por David.

COMPRO Mega Drive o Super Nintendo por 10.000 pesetas, a ser posible con un juego de fútbol y con dos mandos en perfecto estado. Preguntar por Juanmi. TF: 95-4190982.

COMPRO «Sonic CD» para Mega CD por 2.000 o 3.000 pesetas. Preguntar por Teo. TF: 91-4684178. URGENTE.

COMPRO juegos Game Boy a 1.000 pesetas: «Pang», «Rodland», «Gremlins», «Joe & Mac Caveman», «Looney Tunes», «Roger Rabbit» y «Snow Brothers», con cajas e instrucciones por 1.300 pesetas. Interesados llamar al TF: 96-5951638. Preguntar por Fco. Javier.

COMPRO volante de Saturn con pedales. Precio negociable. Llamar al TF: 93-7291600. Preguntar por Sergio.

DESEARÍA COMPRAR el juego «Worms» al precio de 1.000 pesetas. NEGOCIABLE. A ser posible con caja e instrucciones. Juego para Game Boy. Preguntar por Alejandro. TF: 91-7422092.

COMPRO Sega Saturn o PlayStation con juegos. Preguntar por Richard. Sólo Tenerife. TF: 907-610360/242218.

COMPRO «Secret of Mana» con caja e instrucciones. Llamar al 91-3078274. Preguntar por Eduardo.

CLUBS

¡ATENCIÓN! somos dos chicos David y Carlos, queremos formar un club con trucos para Super Nintendo y Game Boy. Interesados escribir a: Carlos, C/Hortaleza, 53-4º. 28004 (Madrid).

CLUB DRAGON BALL Z Y GT MANÍACOS quisiera cartearme con chicos a los cuales les guste Dragon Ball Z y GT. Se podrían intercambiar dibujos de esas series. Mi dirección es la siguiente: María Ruth Barceló García, C/Eduardo Langocha, 39-Bj. Izda. 03006 (Alicante).

HA NACIDO UN NUEVO CLUB "Club Megabits". Si quieres formar parte del club escribe a: Carlos Castro Martínez, C/San Bernardo, 38. 30392 -Vista Alegre- (Murcia). Por favor, máxima seriedad.

CLUB MEGAMANÍACOS club de Mega Drive. Tenemos nuestro propio boletín informativo, carnet, trucos, etc... Si quieres formar parte envíame tus datos personales con 2 fotos. Todo es gratis. Escribe a: Francisco Oliva Domínguez, C/Río Llobregat, Blq.2 Esc. 9 5º 2ª. 43006 -Campo Claro- (Tarragona).

DRAGON BALL. Si estás enganchado a esta generación de guerreros, hazte socio de nuestro club, recibirás un carnet de socio, información, dibujos, cómics, cromos, etc... Escribir a: Antonio Jesús Elías Lorente, C/Eulogio Pérez, 3-4º K. 30870 -Mazarrón- (Murcia).

SI TE INTERESA pertenecer a un club dedicado a PlayStation y Mega Drive, no lo dudes, escribe o llama. Habrá muchas cosas interesantes. Escribe a: Esteban Martín Alsina, c/Conde Pallasar, 3. -Comandancia G.C.- Bloque B 4º A. 38010 (Sta. Cruz de Tenerife). O llama al TF:989-350091 (móvil).

¡¡¡OJO!!! si tienes una Mega Drive y los juegos: «Sonic 3D» + «Sonic & Knuckles» + «Sonic» y «Mortal Kombat», cambiaremos trucos. Manda tu carta a : Rubén Expósito Orta, Avda. Andalucía, 10-5º B. 21006 (Huelva).

CLUB TRUCOS si tienes cualquier dificultad en cualquiera de tus juegos, llamanos o escríbenos a: Juan Luis Honrubia Córcoles, c/Doctor Colomer, 20. 02510 -Pozo Cañada- (Albacete).TF:967-251088.

HOBBY CONSOLAS Compra tus juegos favoritos en CENTRO MAIL y ahórrate 500 pta.




ADIDAS POWER SOCCER INT. 97

7.490 6.990

MICROMACHINES V3

10.490 9.990

PORSCHE CHALLENGE

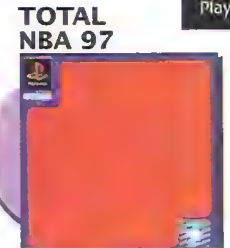
6.490 5.990

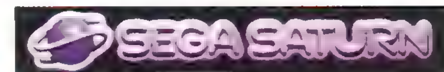
SOUL BLADE

6.990 6.490

SUIKODEN

8.490 7.990

TOTAL NBA 97

6.490 5.990



BUG TOO

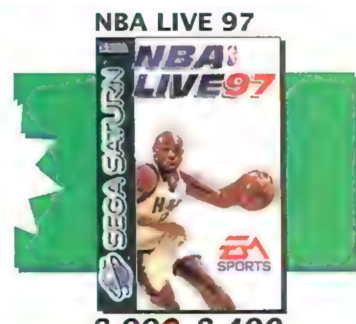
9.490 8.990

FIFA 97

8.990 8.490

MANX TT

9.490 8.990

NBA LIVE 97

8.990 8.490

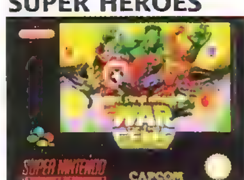
SUPER NINTENDO

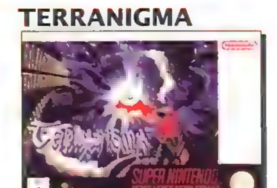
NINTENDO 64



FIFA 97

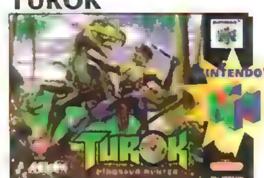
7.990 7.490

MARVEL SUPER HEROES

9.990 9.490

TERRANIGMA

9.990 9.490

FIFA 64

10.490 9.990

TUROK

14.490 13.990

WAVERACE 64

9.490 8.990

MEGA DRIVE



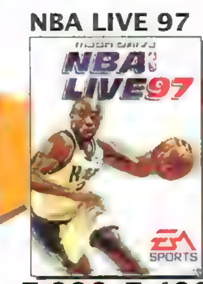
GAME BOY

ISS DELUXE

7.490 6.990

MICROMACHINES MILITARY

8.490 7.990

NBA LIVE 97

7.990 7.490

TETRIS ATTACK

4.990 4.490

TOSHINDEN

5.890 5.390

SPY VS SPY

5.990 5.490

Envia este vale o ven a tu Centro Mail más cercano

- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este vale al realizar la compra de lo que has seleccionado y te ahorrarás 500 ptas en tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
- ¡Corre!, Infórmate en el teléfono 902 17 18 19

CHBC

OFERTA VÁLIDA HASTA 31/05/97

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO [..........] ....
MODELO DE CONSOLA ....
PRODUCTO PEDIDO ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ URGENTE

VALE POR QUINIENTAS PESETAS al comprar en tu CENTRO MAIL 500

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58
Agile Warrior	PlayStation	56
Air Combat	PlayStation	53, 54
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	PlayStation	58
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Assault Rigs	PlayStation	57,62
Astal	Saturn	52
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52
Ball Z	3DO	53
Ball Z	Mega Drive	51, 52
Batman Forever	Mega Drive	54
Battle Arena Toshinden	Game Boy	56
Battle Arena Toshinden	PlayStation	52
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Bill & Ted's Excellent Adv...	Game Boy	57
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Bloodshot	Mega CD	51
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade...	PlayStation	62
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Clayfighter 2	Super Nintendo	50
Clockwork Knight	Saturn	50
Clockwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58, 59
Códigos Action Replay	Mega Drive	50
Códigos Action Replay	Super Nintendo	50
College Slam	Saturn	61
College Slam	PlayStation	58
Comix Zone	Mega Drive	51
Cool Spot	Mega Drive	56
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52
Cybersled	PlayStation	63
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55, 61
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Defcon 5	PlayStation	56
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	63
Descent	PlayStation	59
Destruction Derby	PlayStation	54, 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	56
Doom	PlayStation	56, 57, 60
Doom	Super Nintendo	55
Doom	Mega Drive 32X	50
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61
Dragon Ball Z	Saturn	55
Earthworm Jim	Mega CD	52, 53
Earthworm Jim 2	Mega Drive	57
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57, 58
ESPN Extreme Games	PlayStation	57
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52, 54
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Fifa Soccer'96	Saturn	54, 55
Fifa'96	Mega Drive	61
Fifa'96	PlayStation	56
Flink	Mega Drive	50
Galactic Attack	Saturn	57, 61
Gargoyle's Quest	Mega Drive	59
Gex	PlayStation	56, 62, 63
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Guardian Héroes	Saturn	60
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62
Hagane	Super Nintendo	54, 63
Hang On GP'95	Saturn	54
Horde,The	Saturn	59
n the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52
Johnny Bazookatone	Saturn	59
Johnny Bazookatone	PlayStation	57, 59
Judge Dredd	Game Boy	52
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Mega Drive	50
Jumping Flash	PlayStation	54, 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Strike	Super Nintendo	55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Kid Klown	Super Nintendo	62
Killer Instinct	Game Boy	54
Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51, 52
Krazy Ivan	PlayStation	59, 63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Game Boy	52
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	54, 60
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Magic Carpet	PlayStation	59, 62
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51, 58
Maximun Carnage	Super Nintendo	51
MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53
Mega Bomberman	Saturn	53
Megaman 7	Super Nintendo	54, 55
Megaman X3	Super Nintendo	60
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Micromachines'96	Mega Drive	56, 62
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Myst	Saturn	53
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	PlayStation	61
NBA Live'96	Mega Drive	54
NBA Shootout	PlayStation	59
Need for Speed,The	PlayStation	61
NFL Gameday	PlayStation	57, 58
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
NHL Faceoff	PlayStation	62
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Olympic Games	Mega Drive	61
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pagemaster,The	Super Nintendo	51
Panzer Dragoon	Saturn	51, 53
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54, 61
Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Radical Rex	Mega CD	51
Radical Rex	Mega Drive	51
Raiden Project	PlayStation	57
Rayman	Saturn	55
Rayman	PlayStation	51
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53, 55, 57, 61
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise 2	PlayStation	59, 60
Ristar	Game Gear	55
Ristar	Mega Drive	51
Robotica	Saturn	51, 53
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Seaquest	Super Nintendo	51
Sega Rally	Saturn	54, 55
Sega Rally Championship	Saturn	59

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60
Shadow Run	Mega Drive	50
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	53, 62
Shinobi 3	Mega Drive	58
Shinobi Legions	Saturn	57
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51, 52
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61
Smash Tv	Super Nintendo	58
Snatcher	Mega CD	53
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Star Trek	Super Nintendo	54
Starblade	3DO	51
Starblade Alpha	PlayStation	63
Stimpy's Invention	Mega Drive	57
Story of Thor	Mega Drive	51
Story of Thor 2	Saturn	63
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61
Street Fighter Alpha	Saturn	58, 62
Street Racer	Super Nintendo	51

Juego	Consola	HC núm.
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Pang	Super Nintendo	58
Super Punch Out	Super Nintendo	50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Syndicate	Super Nintendo	50
Tekken	PlayStation	59
Tekken 2	PlayStation	60, 61
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	PlayStation	62
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Mega Drive	50
Thunder Hawk 2	PlayStation	58
Thunder Hawk 2	Saturn	57
Thunder Strike 2	Saturn	59
Tintin en el Tibet	Mega Drive	58
Tintin en el Tibet	Game Boy	56, 61
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Toshinden	PlayStation	55
Toshinden	Saturn	54
Toshinden 2	PlayStation	57
Toshinden Remix	Saturn	61
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59
Total NBA'96	PlayStation	59

Juego	Consola	HC núm.
Toughman Contest	Mega Drive	51, 52
Toy Story	Mega Drive	55, 56, 58
Toy Story	Super Nintendo	56
Triple Play'97	PlayStation	63
Twisted Metal	PlayStation	53
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61
Urban Strike	Super Nintendo	51, 55
Vectorman	Mega Drive	55, 57, 63
Viewpoint	PlayStation	56
Virtua Cop	Saturn	55, 62
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Virtua Fighter Remix	Saturn	51, 57
Warhawk	PlayStation	54
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Warlock	Mega Drive	56
Wayne's World	Super Nintendo	62
Weapon Lord	Super Nintendo	53, 55
Wild Woody	Mega CD	60
Williams Arcade's Greatest...	PlayStation	62
Wipeout	PlayStation	57
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
Worms	PlayStation	61

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.





Manga erótico

¡LA PRIMAVERA LA SANGRE ALTERA!

Tenemos que reconocer que el erótico es uno de los géneros más importantes dentro del manga. Cada día aparecen más publicaciones, animes y todo tipo de productos relacionados con estas chicas -y chicos- nipones que lucen sus encantos corporales sin ningún pudor. Y como hacía mucho tiempo que no le dábamos un repaso al tema, aquí tenéis una nueva entrega de Otaku Manga cargadita de imágenes... interesantes.

Existen numerosas revistas dedicadas a mostrar las novedades de manga erótico. La variedad en autores y temáticas son sus grandes atractivos y en ellos podemos encontrar episodios protagonizados por personajes famosos del videojuego, como Chun Li y Mai Shiranui, de Street Fighter y Fatal Fury respectivamente.

ANTES QUE NADA, EN REVISTAS

Al igual que los mangas normales, antes de presentarse en volúmenes completos, las historias eróticas son publicadas en revistas semanales (o de una periodicidad más o menos regular), de las cuales por aquí se han dejado ver un par de ellas (las mejores), que responden al nombre de "PA-PI-PO" y "Candy Time". En ellas podemos encontrar autores con estilos muy variados e historias con temáticas increíbles que a veces ni imaginaríamos que podrían dar lugar a una historia de carácter erótico.

También son usuales los tomos recopilatorios de diversos autores. Estos se pueden encontrar de la siguiente manera: Tomos recopilatorios de historias en general (de las cuales algunas pueden ser eróticas); Antologías de fanzines (normalmente muy interesantes, ya que en la mayoría de los casos están especializados en un tema en concreto); y por último hay revistas como las anteriormente citadas, pero que comparten un formato en tomo pequeño de lomo grueso ("Comic INDEEP", de Gust Comics, es una de estas revistas/tomo).

REVISTAS SOBRE VIDEOJUEGOS ERÓTICOS

Hay también revistas mensuales que contienen todo tipo de información sobre los videojuegos eróticos que van saliendo para los distintos soportes. Aunque a nuestro país es casi imposible que lleguen, hay ya muchos juegos eróticos para Sega Saturn, PlayStation, NeoGeo, Super Nintendo y Mega Drive. Y de PC ni hablamos, porque los hay a miles.

Una de estas revistas (bastante actual y fácilmente encontrable), es "Hyper X". Sale a la venta cada dos meses y además de incluir reportajes sobre los nuevos juegos eróticos que se van editando, contiene un CD-Rom con demos de algunos de ellos e imágenes capturadas de los mejores.

Eso sí, si la buscáis no esperéis encontrarla muy barata.





La importancia del manga erótico en Japón propicia la aparición de revistas que sólo hablan de videojuegos eróticos para cualquier formato y ¡hasta se venden con CD de demos!

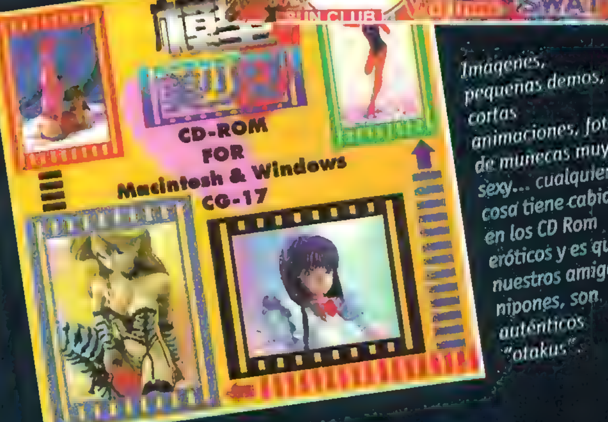
IMÁGENES EN CD-ROM

También hay a la venta muchos CD´s para PC que recopilan hasta 630 megas de imágenes sustraídas de juegos eróticos que nunca antes se habían visto.

Hay algunas ilustraciones con una categoría tal que es una auténtica pena que sus dibujantes sólo se dediquen a la temática erótica, porque podrían hacer verdaderas maravillas del manga en general.

Si tenéis oportunidad de conseguir alguno de estos CD´s, comprenderéis por qué lo digo.





Imágenes, pequeñas demos, cortas animaciones, fotos de muñecas muy sexy... cualquier cosa tiene cabida en los CD Rom eróticos y es que, nuestros amigos nipones, son auténticos "otakus".



Aquí tenéis una pequeñísima muestra de algunas de las ilustraciones que se pueden encontrar en los CD ROM eróticos. El formato de estas imágenes permite que sean abiertas con casi cualquier programa de diseño gráfico.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

LAS PRIMAS JAPONESAS DE BARBIE

No era de extrañar que tras aparecer las primeras figuras de personajes manga le siguieran algunas de carácter erótico.

Estas "muñecas" no son fáciles de conseguir (ya que casi todas son producidas en baja cantidad), pero aun así siempre hay alguna que otra figura de este tipo en las tiendas especializadas.

BANDAS SONORAS

Hemos podido encontrar en el mercado 4 CD´s que recopilan las bandas sonoras de películas eróticas como pueden ser "Count Down" (film del que también hablamos en este numero), y otras del mismo autor.

También hay un CD llamado "Debut Vocal Collection" que se basa en uno de los populares juegos de "Mahjongg" (estos de piezas chinas) en los que se apuesta la ropa . Cuanto menos, curiosos.

Una de las bandas sonoras corresponde a una especie de "Shangai" pero en el que se apuestan prendas de ropa.



LANZAMIENTOS EN VÍDEO



bajo el sello AnimeX han llegado algunas películas de video erótico a nuestro país.

Desde que Manga Video lanzase su sello "AnimeX", hemos podido disfrutar de títulos tan fantásticos como "Shin Angel" ("Angel" en España), tal y como originalmente fue concebida (algunos episodios con censura y otros sin ella).

Angel, editada en 2 cintas es la obra cumbre del maestro del manga erótico "U-Jin", del que además podemos ahora ver la serie "Visionary" (extrañamente llamada aquí "Visionery").

De Visionery han salido a la venta 3 cintas, y cada una recopila dos capítulos del manga (que fue editado por Norma Editorial hasta el pasado año), uniéndolos extrañamente hasta crear un argumento convincente.

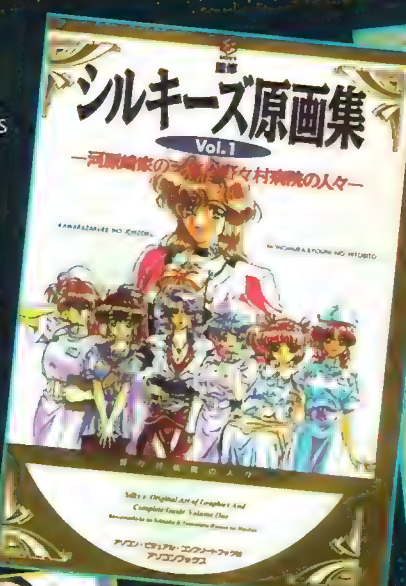
La edición de Manga Video tiene un pequeño fallo (del que parecen no haberse percatado los editores), y es que en la carátula de la segunda cinta aparece una imagen sin censurar que después en la cinta está censurada (Visionery no pasó la prueba del "tijeretazo").

"Marcha Atrás" es el título que ha recibido el film basado en el manga de otro gran maestro del erotismo, Hiroyuki Utatane. Se trata de una recopilación de relatos de corta duración de los cuales podremos deducir que el ingenio de este autor parece ilimitado. La banda sonora de esta película es la comentada anteriormente con el nombre de "Count Down". De Hiroyuki Utatane hemos podido disfrutar hasta ahora con el manga "Temptation" (de Ediciones Glänat, que de 4 números que contaba la serie sólo se lanzaron 3 al mercado por su alto nivel erótico), y ahora con "Seraphic Feather" (de Norma Editorial"), primera obra sin temática erótica, aunque con chicas no poco provocativas.

LIBROS DE ILUSTRACIONES

SILKY'S ORIGINAL ART OF GRAPHICS: Este libro de ilustraciones contiene todos los diseños, bocetos y dibujos que han dado forma a las chicas que protagonizan un juego que tiene como temática principal a un muchacho que se mete en un hospital donde descubre que algunas enfermeras son atacadas por pacientes.

La calidad de los dibujos es muy alta y el libro en sí está medianamente bien presentado. Si a esto le unimos que el libro no es demasiado caro, tenemos como resultado un Art Book erótico bueno.







DO-KYU-SEI 2: Este otro libro sigue unas pautas muy parecidas al "Silky's" (bonitos dibujos, chicas en posturitas sexy...), y como temática, el guión más básico de los juegos eróticos nipones: Chico nuevo llega al instituto, las chicas tontean con él, llegan los líos y acaba salvando a la más guapa. En fin, todo un "pedazo" de guión.

Su precio en yenes, al igual que el "Silky's" es de 2.000 (para que os hagáis una idea de lo que os puede costar).



SATOSHI URUSHIHARA CELL WORKS: Satoshi Urushihara es el tercer gran ilustrador erótico que visita este Otaku Manga. Admirado por la afición mas selecta del manga, Urushihara ha realizado trabajos en manga de la talla de "Legend of Lemnear" (que será publicada dentro de poco por Norma Editorial), y el anime "Plastic Little".

En este libro de ilustraciones se pueden ver algunos trabajos realmente espectaculares de Urushihara y quienes estén interesados en él podrán descubrir la enorme calidad de todos los dibujos. Su precio del libro es de 2.000 yenes y no es difícil conseguirlo en España. Si lo tenéis, ya podéis guardarlo bien, porque en este género está considerado como una auténtica joya.

Este es uno de los mejores libros de ilustraciones editado hasta la fecha. En él se pueden encontrar dibujos tanto eróticos (bastante suaves) como otros "normales", pero todo ellos con un gran nivel de de calidad.

Y PARA ACABAR...

Antes de dejaros os adelantamos que en un próximo número adelante dedicaremos un Otaku Manga exclusivamente a hablar a fondo los mejores dibujantes de este género.

¡Ah! Por cierto, para quienes no lo sepan, el próximo Salón del Comic se celebra los días 8 al 11 del mes de Mayo, así que allí nos veremos. Y para quienes no podáis ir...

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales



MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — 14.990

MEGADRIVE II MEGA 6 — INCLUYE SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE — 14.990

CONTROL PAD II (6 BOTONES) P.V.P. - 3990
CONTROL PAD SG ACTION PAD P.V.P. - 1990
JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6 P.V.P. - 2490
CONTROL PAD INFRARED P.V.P. - 3990

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS — 16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

MEGA 32X

OFERTAS

COSMIC CARNAGE	3 990
FIFA SOCCER'96	4.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990
KOLIBRI	3.990
MOTHERBASE	3 990
MOTOCROSS CHAMP.	3.990
STAR WARS	4.990
STELLAR ASSAULT	3.990
SUPER SPACE HARRIER	3.990
VIRTUA FIGHTER	4.990
VIRT RACING DELUXE	3.990

MEGA CD

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	2.990
BATMAN RETURNS	2.990
DOUBLE SWITCH	3.990
KEIO FLYING	3.990
NBA JAM	9 490
NIGHT TRAP	2.990
PRIZE FIGHTER	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
THE SPACE AVENTURE	3.990
WOLFCHILD	2.990









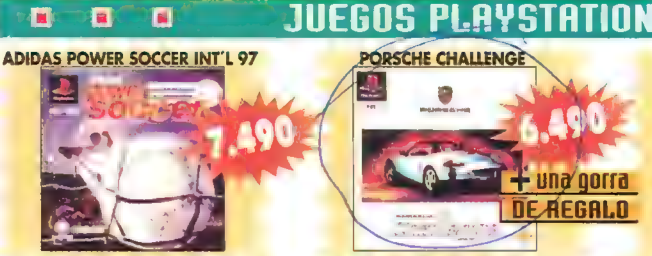

PlayStation

CONSOLA + 1 MANDO

SUPER PRECIO 23.900

PERIFÉRICOS

Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
COLOUR MEMORY CARD (TRANSPARENTE, ROJO, AMARILLO, VERDE, AZUL)	2.990
CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED	5.000
CONTROLLER	3.500
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	6.250
JOYSTICK NAMCO ARCADE	9.500
JOYSTICK ASCII	8.400
LINK CABLE	2.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	13.990
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD 360	9.990
MULTITAP	5.500
ARCADE STEERING WHEEL	12.490
MEMORY CARD PLUS	6.990
MEMORY DISK DRIVE	13.990
MOUSE (RATON)	3.700
PER4MER + PEDALES	11.990
RFU ADAPTOR	3.500



atención

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



CENTRO MAIL



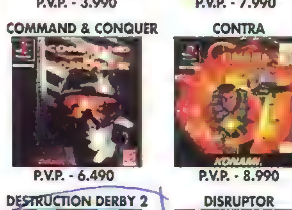
Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

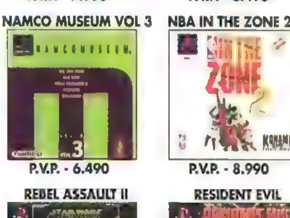
- ADIDAS POWER SOCCER INT'L 97 — 7.490
- PORSCHE CHALLENGE — 6.490 + una gorra DE REGALO
- TOTAL NBA 97 — 6.490

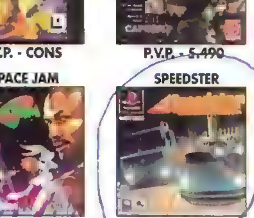
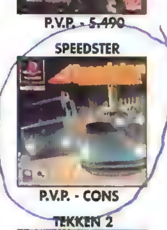
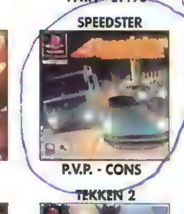
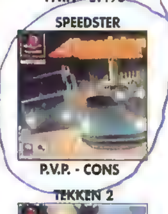
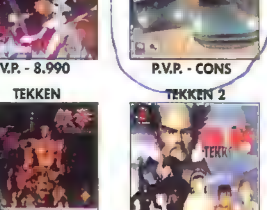
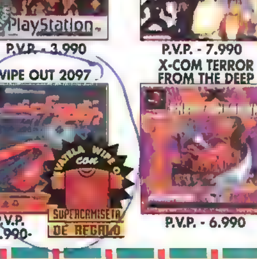



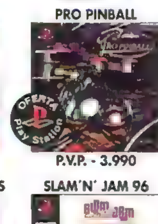


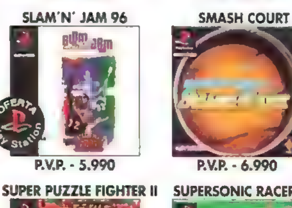


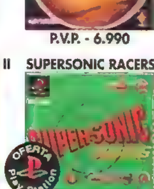




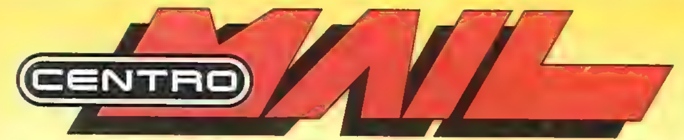








Juego	P.V.P.
2XTREME	6.490
AIR COMBAT	3.990
BATTLE STATIONS	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	5.490
BROKEN SWORD	6.490
CARNAGE HEARTH	6.990
CASPER	5.990
COMMAND & CONQUER	6.490
CONTRA	8.990
COOL BOARDERS	6.990
CRASH BANDICOOT	7.990
CRITICOM	3.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	CONS
DARK STALKERS	8.990
DESCENT 2	8490
DESTRUCTION DERBY	3990
DESTRUCTION DERBY 2	7.990
DISRUPTOR	5.990
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	8.990
EARTHWORM JIM 2	3.990
EPIDEMIC	6.490
FIFA'97	7.990
FINAL DOOM	6.990
FORMULA 1	7.990
GEX	4.990
INDEPENDENCE DAY	7.990
IN THE HUNT	3.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	8.490
JET RIDER	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KING'S FIELD	6.490
LEGACY OF KAIN	7.990
LITTLE BIG ADVENTURE	7.990
XCALIBUR 2555 AD	9.990
MADDEN NFL'97	7.990
MICROMACHINES V3	10.490
MONSTER TRUCKS	CONS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6.990
MOTOR TOON 2	6.990
NAMCO MUSEUM VOL 3	6.490
NBA IN THE ZONE 2	8.990
NBA LIVE '97	7.990
NEED FOR SPEED II	7.990
PENNY RACERS	4.990
PERFECT WEAPON	8.990
PRIME GOAL	6.990
PRO PINBALL	3.990
PROJECT OVERKILL	8.490
RAYMAN	4.990
REBEL ASSAULT II	CONS
RESIDENT EVIL	5.490
RIDGE RACER	3.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990
RIOT	CONS
SAMURAI SHODOWN 3	6.490
SKELETON WARRIORS	3.990
SLAM'N' JAM 96	5.990
SMASH COURT	6.990
SOVIET STRIKE	7.990
SPACE JAM	8.990
SPEEDSTER	CONS
STAR GLADIATOR	3.990
STARFIGHTER 3000	5.990
STREET FIGHTER ALPHA 2	5.490
STREET RACER	8.990
SUIKODEN	8.490
SUPER PUZZLE FIGHTER II	5.490
SUPERSONIC RACERS	3.990
SYNDICATE WARS	CONS
TEKKEN	3.990
TEKKEN 2	7.990
TEMPEST X3	6.990
THE KING OF FIGHTERS 95	6.490
TIME COMMANDO	7.990
TOBAL Nº1	6.990
TOMB RAIDER	9.990
TOSHINDEN	3.990
TOSHINDEN II	7.990
WIPE OUT	3.990
WIPE OUT 2097 (SUPERCAMISETA DE REGALO)	7.990
X-COM TERROR FROM THE DEEP	6.990



Ven a conocer los Centros Mail

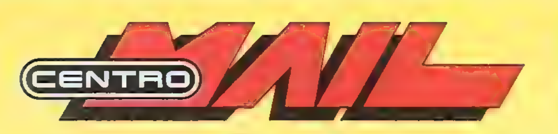
Somos ya más de cuarenta en España











Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

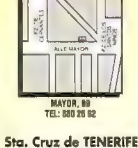
Y si no tienes uno próximo . . .

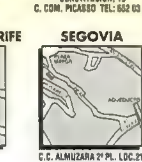
¡Haz tu pedido llamando al teléfono!

902·17·18·19

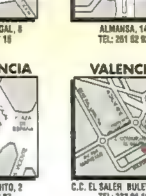
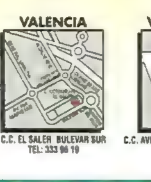
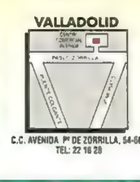
HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.

- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
- **Elche ALICANTE** — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 26 TEL. 26 06 43
- **Gijón ASTURIAS** — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL. 534 37 19
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL. 486 00 64
- **BARCELONA** (PASSEIG DE GRACIA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL. 296 60 23
- **Badalona BARCELONA** — SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
- **Badalona BARCELONA** — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 78
- **Manresa BARCELONA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
- **Mataró BARCELONA** — SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 796 07 16
- **Sabadell BARCELONA** — FILADORS, 240 TEL: 713 61 16
- **BUENOS AIRES** — PARANÁ, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
- **BURGOS** — C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
- **CÓRDOBA** — MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 56 60
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
- **HUESCA** — ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
- **Stgo. de C. LA CORUÑA** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
- **MADRID** (ATOCHA) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
- **MADRID** — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. M. DE LEMOS, S/N TEL: 378 22 22
- **Alcalá de H. MADRID** — MAYOR, 89 TEL: 880 26 62
- **Alcobendas MADRID** — CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
- **Alcorcón MADRID** — CISNEROS, 47 TEL: 643 62 29
- **Móstoles MADRID** — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 16
- **MÁLAGA** — ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
- **Fuengirola MÁLAGA** — AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 80
- **Pamplona NAVARRA** — PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 16 86
- **Palma de MALLORCA** — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 06 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL 40 55 73
- **Vila Nova Gaia PORTO** — GAIA SHOPPING AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40
- **Vigo PONTEVEDRA** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
- **SALAMANCA** — TORO, 84 TEL: 26 16 81
- **Sta. Cruz de TENERIFE** — RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21 C/ REAL TEL: 43 67 58
- **SEVILLA** — C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **VALENCIA** — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER BULEVAR SUR TEL: 333 96 19
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 16 20
- **VITORIA-GASTEIZ** — MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24
- **Bilbao VIZCAYA** — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **Las Arenas VIZCAYA** — CALLE DEL CLUB, 1 TEL: 464 97 63
- **ZARAGOZA** — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 976 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) TEL: 976 53 61 55





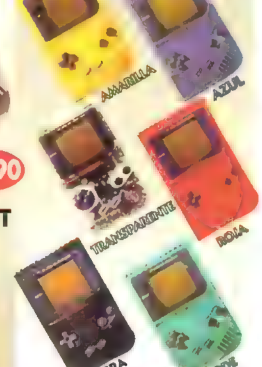










GAMEBOY

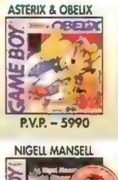
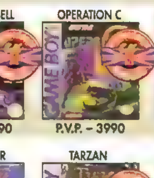
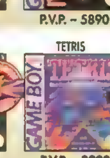
- CONSOLA GAME BOY 6.990
- GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 12.990
- GAME BOY POCKET 9.990

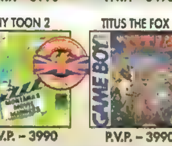
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 7.990






CARTUCHOS GAME BOY


Título	Precio
DONKEY KONG LAND 2	5.990
KING OF FIGHTERS'95	5.890
PINOCCHIO	5.990
TOSHINDEN	5.890
ASTERIX & OBELIX	P.V.P. – 5990
FIFA 97	P.V.P. – 6490
GALAGA GALAXIAN	P.V.P. – 4990
KIRBY'S BLOCK BALL	P.V.P. – 4990
LOS PITUFOS 2	P.V.P. – 5990
MEGAMAN V	P.V.P. – 5890
MONSTER MAX	P.V.P. – 3990
NIGEL MANSELL	P.V.P. – 3990
OPERATION C	P.V.P. – 3990
PREHISTORIK MAN	P.V.P. – 5890
SOCCER	P.V.P. – 5990
SPY VS SPY	P.V.P. – 5990
SUPER BREAK OUT/ BATTLE ZONE	P.V.P. – 6490
STREET FIGHTER II	P.V.P. – 4990
STREET RACER	P.V.P. – 4990
TARZAN	P.V.P. – 3990
TETRIS	P.V.P. – 3990
TETRIS ATTACK	P.V.P. – 4990
TINY TOON 2	P.V.P. – 3990
TITUS THE FOX	P.V.P. – 3990
TOY STORY	P.V.P. – 4990

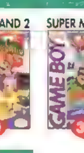
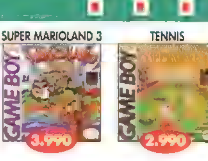
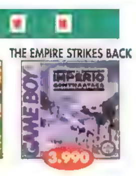
OFERTAS GAMEBOY









Título	Precio
DONKEY KONG	3.990
EARTHWORM JIM	3.990
F1 RACE	2.990
INDIANA JONES	3.990
MEGAMAN	2.990
STAR WARS	3.990
SUPER MARIOLAND	3.990
SUPER MARIOLAND 2	3.990
SUPER MARIOLAND 3	3.990
TENNIS	2.990
THE EMPIRE STRIKES BACK	3.990

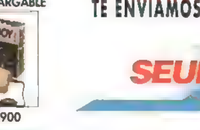


COMPLEMENTOS GAMEBOY







Artículo	Precio
HYPER BOY (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
BAG POCKET	P.V.P. - 1.990
LIGHT POCKET	P.V.P. - 1.990
ADAPTADOR CORRIENTE	P.V.P. - 1.495
LUPA+LUZ NUBY	P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY (OFERTA)	P.V.P. - 495
BATERIA RECARGABLE	P.V.P. - 3900



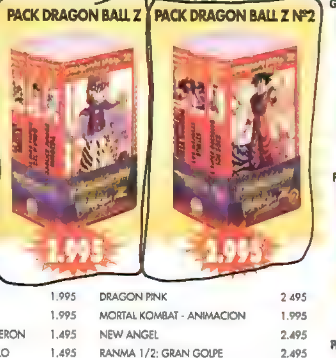
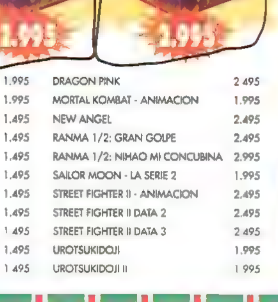
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SEUR — POR SOLO 750 PTAS.*

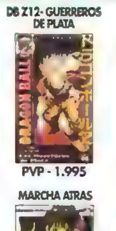
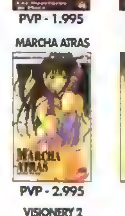
- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * PRECIO PARA PENINSULA
- * RESTO DE ESPAÑA, ANDORRA Y PORTUGAL 1.000 PTAS.

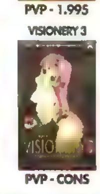
ENVIO POR CORREO 400 PTAS.

VIDEO

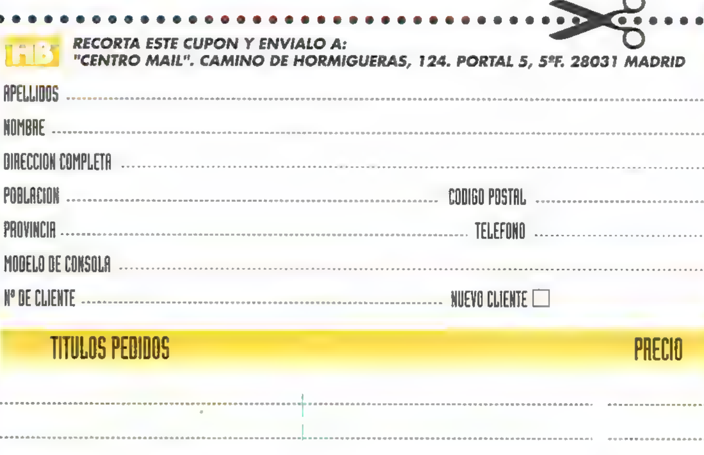





Título	Precio
DRAGON BALL Z-15	1.995
PACK DRAGON BALL Z	1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	2.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
MAD BULL 34	PVP - 1.995
MARCHA ATRAS	PVP - 2.995
NEW ANGEL 2	PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL	PVP - 2.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE"	PVP - 2.995
VISIONERY 2	PVP - CONS
VISIONERY 3	PVP - CONS

Título	Precio	Título	Precio
3X3 OJOS PARTE 4ª	1.995	DRAGON PINK	2 495
CABALLFROS DEL ZODIACO	1.995	MORTAL KOMBAT - ANIMACION	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	NEW ANGEL	2.495
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	RANMA 1/2: GRAN GOLPE	2.495
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA	2.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	SAILOR MOON - LA SERIE 2	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	STREET FIGHTER II - ANIMACION	2.495
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	STREET FIGHTER II DATA 2	2.495
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1 495	STREET FIGHTER II DATA 3	2 495
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	UROTSUKIDOJI	1.995
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1 495	UROTSUKIDOJI II	1 995



RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/05/97 o fin de existencias — TOTAL ....

GRUPO DIVERTIENDA

SEGA SATURN · PlayStation · GAME BOY · MEGA DRIVE · SUPER NINTENDO

Si quieres pertenecer al grupo Divertienda y:
- Tener lo mejores precios y servicios
- Grandes ofertas especiales
- El mayor surtido del sector
- Publicidad, etc.

Profesional: Únete a nuestra red de franquicias

DISTRIBUCIONES

CENTRAL DE TIENDAS: (95) 261 25 44

BAT* MANX. Urb. Las Minosas, Edif. Velazquez, s/n (956) 630344 ALGECIRAS

VIDEO CLUB CASABLANCA Av. Juan Sebastián el Cano, 156 (95) 229 76 97 MÁLAGA

DIVERTIENDA Larga, 5 (953) 512953 ANDÚJAR

NINSEGATI: Valdés Leal, 1. (957) 490262. CÓRDOBA

VIDEO CLUB EL TORCAL José Palanca, 1. Urb. El Torcal (95) 235 5406 MÁLAGA

VIDEO CLUB AL CINE Jacinto Benavente, 11 (95) 286 1100 MARBELLA

VIDEOCLUB FRANJU Alonso Carrillo de Albornoz, 6 (95) 229 7500 MÁLAGA

NUEVA APERTURA SANTUTXU Travesía Iturriaga, 15 BILBAO (VIZCAYA)

VIDEO CLUB DIABLITO Av. Constitución, s/n. Edif. Gavilán (95) 2440671 ARROYO LA MIEL

VIDEO CLUB MAVI 2. La Unión, 77 (95)2361230 MÁLAGA

VIDEO CLUB MAVI I. Paseo de los Tilos, 39 (95) 2347058 MÁLAGA

NUEVA APERTURA V. C. ESTRENOS Emperatriz Eugenia (958) 29 40 07 GRANADA

FRAMA VIDEO Castelar, 53 (956) 669856 ALGECIRAS

VIDEO HOBBY Av. Salobreña, 30 (958) 825767 MOTRIL

VIDEO CLUB LA PAZ Clavel, 43 (956) 768946 LA LÍNEA

NUEVA APERTURA DIVERTIENDA LA CORUÑA San Jaime, 30 (981) 24 01 23 LA CORUÑA

Grupo M.G.K. International

Paseo Vista Alegre Nº8
- 03180 TORREVIEJA (Alicante)



DESCUENTO A SOCIOS

COMPRA TU CONSOLA, TUS JUEGOS, ACCESORIOS, AL *MEJOR PRECIO* DE TODA ESPAÑA





SONY PLAYSTATION
CONSOLAS/ACCESORIOS
ADIDAS POWER 2 / CONTRA / BROKEN SWORD / BUSHIDO BLADE / CRYPT KILLER C&C / DRAGON BALL X / DESTRUCTION DERBY 2 / EXCALIBUR / FIFA 97 / F-1 FINAL FANTASY VII / INTER. S.S. DELUXE KING OF FIGHTER 96 / KOWLOONS GATE NBA IN THE ZONE 2 / LEGACY OF KAIN / LA CIUD. DE LOS NIÑOS PERD. / LOST VIKINGS 2 LITLE BIG ADVENTURE / OVER BLOOD PORSCHE CHALLENGER / RAGE RACER ORGRE BATTLE / RESIDENT EVIL / TOBAL Nº1 & 2 / STREET FIGHTER ALPHA 2 / SUIKODEN TEKKEN 2 / NEED FOR SPEED 2 / TIME CRISIS TOMB RAIDER / VANDAL HEARTS / PSYCHIC FORCE / SOUL BLADE / F.F REAL BOUT

SEGA SATURN
CONSOLAS/ACCESORIOS
ANDRETTI RACING / C&C / CYBERBOT DRAGON FORCE / CRYPT KILLER / DIE HARD ARCADE / DRAGON BALL Z LEGEND / F.F REAL JUNGLA DE CRYSTAL / K.O.F. 95/96 / MANX TT METAL SLUG / NBA LIVE 97 / SONIC 3D / STREET FIGHTER ALPHA 2 / TOMB RAIDER / TORICO / MASS DESTRUCTION / TOSHIDEN URA DARK SAVIOR / FIFA 97

MEGADRIVE
DRAGON BALL / FIFA 97 / SONIC 3D SUPER STREET FIGHTER 2 / NBA LIVE 97

NEO GEO CD
KING OF FIGHTER 96 / SAMOURAI SHOWDOWN 4 / SAMOURAI RPG.

NINTENDO 64
ADAPTADOR USA/JAP/PAL
BLAST CORP / CRUSIN'S USA / DOOM 64 FIFA 64 / DORAEMON 64 / INTER S.S. 64 KILLER INSTIC GOLD / MARIO KART / REV LIMIT WAVE RACER / WILD CHOPPER / WONDER PROJECT J2 / MARIO 64 / PILOT WINGS

SUPER NINTENDO
CHRONOTRIGER / DONLEY KONG COUNTRY 3 FIFA 97 / LUFIA 2 / NBA LIVE 97 / STREET FIGHTER ALPHA 2 / TERRANIGMA / DRAGON BALL HYPER DIMENSION

GAME BOY TELEFONO
NOVEDADES TELEFONO!!

ADAPTADOR PARA TODAS LAS CONSOLAS TELEFONO...



"Tamagochi"
Juego Virtual en forma de llavero
la locura del Japon

Venta a Toda España 24H
Telf: (96) 571 80 79

VENTA A TIENDAS
Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

ADAPTADOR CHIP PARA SONY. MEJOR PRECIO

SUPER PRECIO LLAMANOS...

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA LLAMANDO AL TELEFONO: (91) 554 50 47

NINTENDO 64- PSX- SATURN- NEO GEO CD Y CARTUCHO- SNES- MD- GAME BOY - GAME GEAR

COMPRA VENTA CONSOLAS PSX. SATURN Y N64

Compra-Venta y cambio Juegos de 2ª mano Todos los sistemas

TIENDA COCONUT CARNICER, 13. 28039 MADRID Mº CUATRO CAMINOS Horario: 10.30- 2 Y 5- 8 ABIERTO SABADO TARDE





Grupo M.G.K. International
Telf: (96) 571 80 79

EN CÓRDOBA...

MICRO GAMES

C/Don Lope de los Ríos, 28. 14006 Córdoba
Telf.: 957- 401003

ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y VENTA DE 2ª MANO
Para todas las consolas y también PC CD-ROM

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

Consigue estas Novedades en venta o en CAMBIO.

PLAYSTATION: SOUL BLADE, RIOT, CIUDAD NIÑOS PERDIDOS, SUIKODEN, LOST VIKINGS 2, CRYT KILLER, KING FIGHTERS 96, TENKA, MONSTER TRUCKS

SUPER NES: DBZ HYPERD., TERRANIGMA, KIRBYS FUN PACK, LOST VIKINGS 2

SATURN: NBA 97, BUG TOO, MASS DESTRUCTION, THREE DIRTY W., TORICO, LOST VIKINGS 2, THE CROW

N 64: WAVE RACER, FIFA, MARIO KART, DOOM, KILLER, CUISE´N USA

MEGADRIVE: UMK 3, MICRO. MILITARY, INT. DELUXE

957 - 401 003

¡CONSÍGUELO YA!



Si todavía no eres socio y no tienes nuestro catálogo mánda una carta con 300 pts. en sellos. Si ya eres socio, en breve recibirás este nuevo catálogo de 20 páginas, donde encontrarás todas las NOVEDADES y grandes descuentos, CAMBIO y Venta 2ª MANO. ¡¡NO TE ARREPENTIRÁS!!

HOBBY Shopping

Si tienes una tienda de videojuegos, no dejes pasar la oportunidad de anunciarte en este espacio.

¡¡LLAMANOS!!

SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

(91) 654 61 86 ó 654 81 99



©

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE

967- 507 269

¡¡¡AVISO IMPORTANTE!!!

Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor.... NO NOS LLAMES.



ADIDAS POWER SOCCER 2
CRUSADER NO REMORSE
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DRAGONS HEART
EXCALIBUR
EXHUMED
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADVENTURES
LOST VIKINGS 2
FORMULA 1
MECH WARRIORS 2
MEGAMAN X3
MICROMACHINES V3
PORCHE CHALLENGE
REBELT ASSAULT 2
STREET FIGHTER PUZZLE
SAMURAI SHODOW III
SOCCER 97
SOUL BLADE
SUIKONEN
THE CROWN
TOMB RAIDER
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS



AMOK
BUG TWO
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
DRAGONS HEART
FIFA 97
JUNGLA DE CRISTAL
LOST VIKINGS 2
MANX TT
MASS DESTRUCTION
NBA LIVE 97
STREET FIGHTER
PUZZLE
SONIC 3D
SOVIET STRIKE
THE CROWN
THREE DIRTY DWARVES
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHINDEN URA

NINTENDO 64

CRUIS'N USA
DOOM 64
FIFA 64
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTIC
GOLD
MARIO 64
MARIO KART
NBA HANFG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER
ACCESORIOS
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY'S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTER ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INT. S. S. S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

OFERTAS

AIR COMBAT-PSX
CASPER- PSX SS
DINO DINI SOCCER- MD
EARTH WORM JIM 2- PXS SS
FITHTING VIPPERS- SS
GALAXIAN 3- PSX
HI OCTANE- SS
KILLER INSTIC- SN

MEGA SWIV- MD
NBA GIVE'N GO- SN
PREHISTORIK MAN- SN
RAYMAN-PSX
RIDGE RACER-PSX
SEGA RALLY-SS
SKELETON WARRIORS-SS
STAR GLADIATOR-PSX

STREET FIGHTER ALPHA-SS
TEKKEN-PSX
TOSHINDEN-PSX
ULTIMATE M. K. 3- MD
VIRTUA FIGHTHERS 2- SS
VITUA FIGHTER KIDS-SS
WIPE OUT-PSX
WORLD WIDE SOCCER-SS













GANADORES CONCURSO SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Primer premio: Un juego de Spot Goes to Hollywood para Playstation y una camiseta de Virgin.

Angel Martinez Martinez	Elche	Jº Miguel Paya Cremades	Jijona
Carlos Maza Gallego	S.Vicent	Luis A. Lorenzana Diaz	Lugo
Fco. Valdivia Herrera	Dalias	Miguel A. Perez Ordoñez	Sevilla
Jorge E. Rivera Lopez	Cadiz	Miguel A. Hdez. Vicente	Madrid
Jº.M. Anton Campesiono	Barcelona	Roberto Del Pino Pascual	Malaga

Segundo premio: Un juego de Spot Goes to Hollywood para consola Playstation.

Alberto Perez Rodriguez	Llodio	Jº.V. Alimaña Moreno	El Verger
A. Castaño Santamaria	Valencia	Juan I. Molina Jimenez	Benalva
Ismael Benito S. Miguel	Burgos	Juan Jº. Batalla Baudet	Castellon
Ivan Llamas Perez	Elche	Marc Gonzalez Pañella	Barcelona
Jº David Clemente G.lez	Avila	Paulino Castillo Rodriguez	Almeria

GANADORES CONCURSO SEGA SATURN

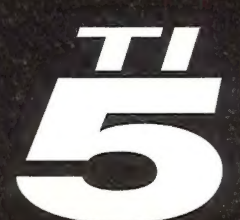
Estos son los nombres de los ganadores del concurso Sega Saturn. Cada uno recibirá el juego de Sega Saturn que haya elegido.

Abel Bueno Aranda	Malaga	E. Vicente Sanchez	Madrid	Javier Quesada Reinares	Bianes	Lino Cespedosa Gil	Ibi
Alberto Cuenca Izquierdo	Picassent	Eligio Novoa Saavedra	Vigo	Jesus Cobos Vicuña	Noain	L. Araujo Ballesteros	Vigo
Alejandro Fuster Martinez	Murcia	E. Madueño Hidalgo	Madrid	Jesus Molina Montes	Muchamiel	Luis Valverde Salguero	Cadiz
Alejandro Fdez. Guillen	Gerona	Enrique Gª Martinez	Marin	Jesus Quijada Perez	Albacete	Mario Melones Redondo	Benavente
Alex Moreno Lopez	La Seo Urgel	Ernesto Cascon Zarzoso	Salamanca	Joan Garrigo Lario	Tiana	M.Vizcaino Gonzalez	Almeria
A. Castellot Izquierdo	Teruel	Fernando Rodriguez Gª.	Terrassa	Jordi Gorrera Valls	Tarragona	Miguel A. Trigos Rico	Malaga
Alvaro Lazaro Troncoso	Sevilla	Fco. De La Torre Rguez.	Huelva	Jorge Huertas Lopez	Madrid	Moises Garlito Moreno	Alcorcon
Alvaro Montes Bermejo	Leganes	Fco.Javier Fdez. Lebrero	Bueu	Jose Clerigues Rodriguez	Valencia	Nestor Huerga Bruña	Vitoria
Angel Fernandez Cañada	Madrid	Fco. Glez. Manargues	Alicante	Jose Carrion Gonzalez	Jumilla	Oscar Castillo Moreno	Madrid
Antonio Leal Pascual	Valladolid	Fco. Alcarranza Martinez	Sevilla	Jose Pulido Sanchez	Badajoz	Pedro Leon Franco	Lucena
Antonio Navarro Chafer	Valencia	G. Martinez Magallon	Bilbao	Jº Carlos Solano Fdez.	Fonz	Rafael Ribas Bastida	Blanes
Antonio Ortiz Chillon	Cadiz	Gabriel Peña Perez	Cadiz	Jº. Luis Matilla Romero	Barcelona	Ramon Lopez Castillo	Madrid
Antonio Cerpa De La Flor	Cadiz	Guzman Alvarez Quiros	Oviedo	JºManuel Carnero Navas	Aranjuez	Raul Molina Salvosa	Castellon
A.Navarro Domenech	Barcelona	Hugo Moreno Gordo	Madrid	Manuel Redondo Segovia	Ayamonte	Ricardo Flores Lopez	Albacete
Aurelio J.Mata Gallego	Malaga	Iker Navarro Ruiz	Tudela	Jose Mª Garcia Olmo	Puertollano	Roberto Gª. Martinez	Santiago
Carlos Gimenez German	Zaragoza	Israel Pineda Garcia	Zaragoza	Jº Pablo Fdez. Soutullo	Malaga	R.Perez De La Torre	Madrid
Cristofer Simon Rengel	Salamanca	Ivan Molins Velazquez	Salou	Jº. Pedro Aguilar Leo	Alcantarilla	Ruben Seisdedos Gil	Lasarte
Daniel Casas Tazon	Madrid	Ivan Carnero Balvis	Madrid	Juan C. Martinez Lorente	Segovia	S. Martinez Rocha	Vigo
Daniel Estalayo Galindo	Madrid	Ivan Presa Balleste	Barcelona	Juan C. Bartolome Bajo	Fabero	Santiago Rguez. Lopez	Monforte
Daniel Ruiz Palma	Irun	Jacobo Rguez. Iglesias	Vigo	Juan C. Garcia Dieste	Boiro	S. Santafe Sanagustin	Huesca
Daniel Perez Fdez.	Cuenca	Javi Lechon Peralta	Rubi	Juan Jº Hidalgo Montoro	Priego	Santiago Vilar Blanco	Santiago
Daniel Barrera Lopez	Cadiz	Javier Vallejo Gago	Valladolid	Juan Jº. Batalla Baudet	Castellon	Serafin Heredia Amador	Vic
David Bonet Guerrero	Leon	Javier Gomez Moreno	Silla	Juan Luiis Perez Lopez	Ubeda	Sergio Rguez. Artiñano	Bilbao
Diego Peteiro Gonzalez	Vigo	Javier Haro Carmona	Calahorra	Juan M. Simino Espino	Camas	Xavi Roldan Mira	Sallent
E. Sanchez Molano	Madrid	Javier Rguez. Fernandez	S. Sebastian	JulioMartin Maldonado	Motril	X. Valero Gonzalez	Gava



"...un teletexto interactivo con más de 1.000 páginas

Descubre nuestra nueva sección de informática y multimedia en la página 700



Teletexto interactivo de Tele 5

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Competition PRO

FUNSOFT

Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.





AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

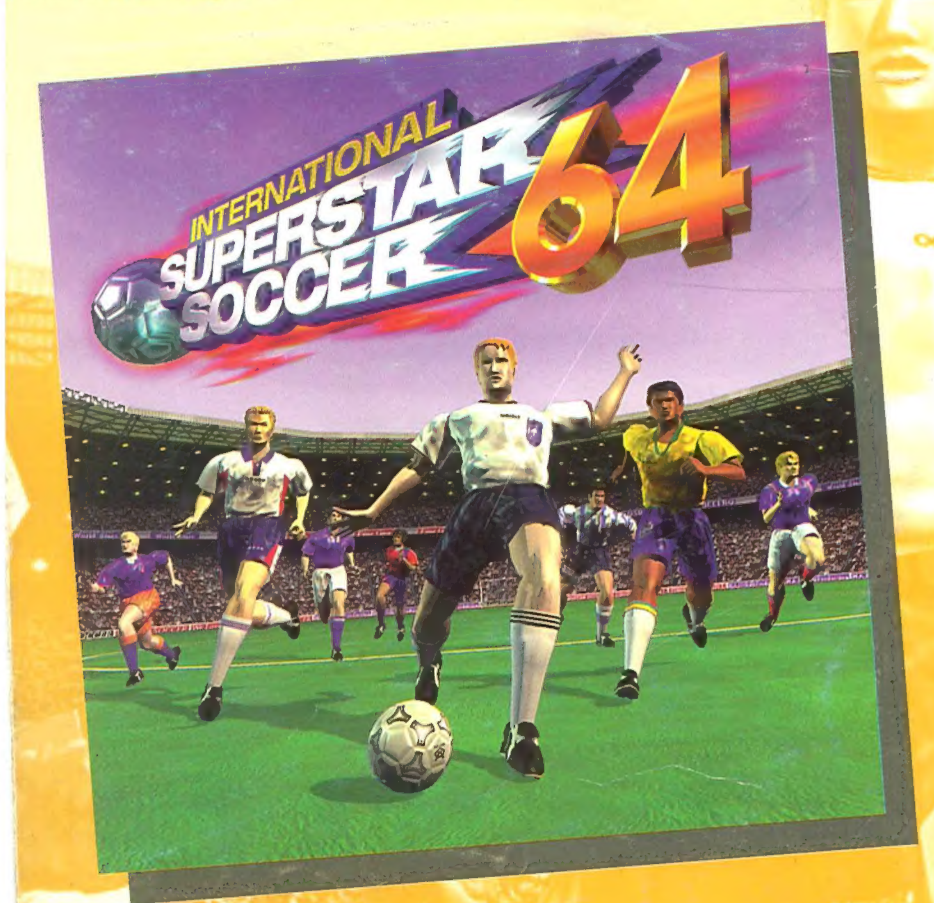
Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI











Konami te ofrece los mejores juegos de fútbol para N64 y PlayStation









Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

N64 es una marca registrada de Nintendo.
Sony PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment.